

aktueller software markt

Großer Bildbericht!
Wie Rupp...

Großer
Jack **Wie**
Der Schrecken von London ist
zurück!



© 1993 LES EDITIONS ALBERT RENE GOSCINNY UDERZO

DREIMAL KONSOLN-REVOLUTION

- **3DO**
- **Jaguar**
- **CD-32**

**DIE GALLIER
KOMMEN!**
Asterix® auf
Super NES

DINO-FIEBER

- **Jurassic Park**
- **Baby T. Rex**
- **Prehistorik 2**

STAR TREK

- **Die ganze Story**
● **Tolle Fotos!**

SPIELE-HIGHLIGHTS

- Soccer Kid ● Rules of Engagement ● T.F.X.
● Shadowrun ● Bubba'n'Stix ● Mystical Ninja
● Victor Loomes ● Fields of Glory
● Railroad Tycoon deLuxe ● Sim City 2000

RIESEN-POSTER

- Lost Vikings
- Lotus

Lost IN TIME

DER NEUE INTERAKTIVE FILM VON COKTEL VISION

In einem geheimnisvollen Abenteuer spielen Sie die Rolle von Doralice, Die sich furcht und ahnungslos auf eine Zeitreise begibt und so ihre entfernte, exotische Vergangenheit entdeckt...



- Eine neue Technologie : der interaktive Abenteuerfilm
- Full Motion Video
- Unbegrenzte Bewegungsfreiheit in 3D-Landschaften
- Jeder Bildschirm mit integrierten Videoclips
- Fast 20 MB opulente Grafiken in 256 Farben
- Spannungsreicher Ablauf
- Parallele Handlungsstränge
- Nutzerfreundliche und wirkungsvolle Schnittstellen
- Dialoge mit zehn Akteuren



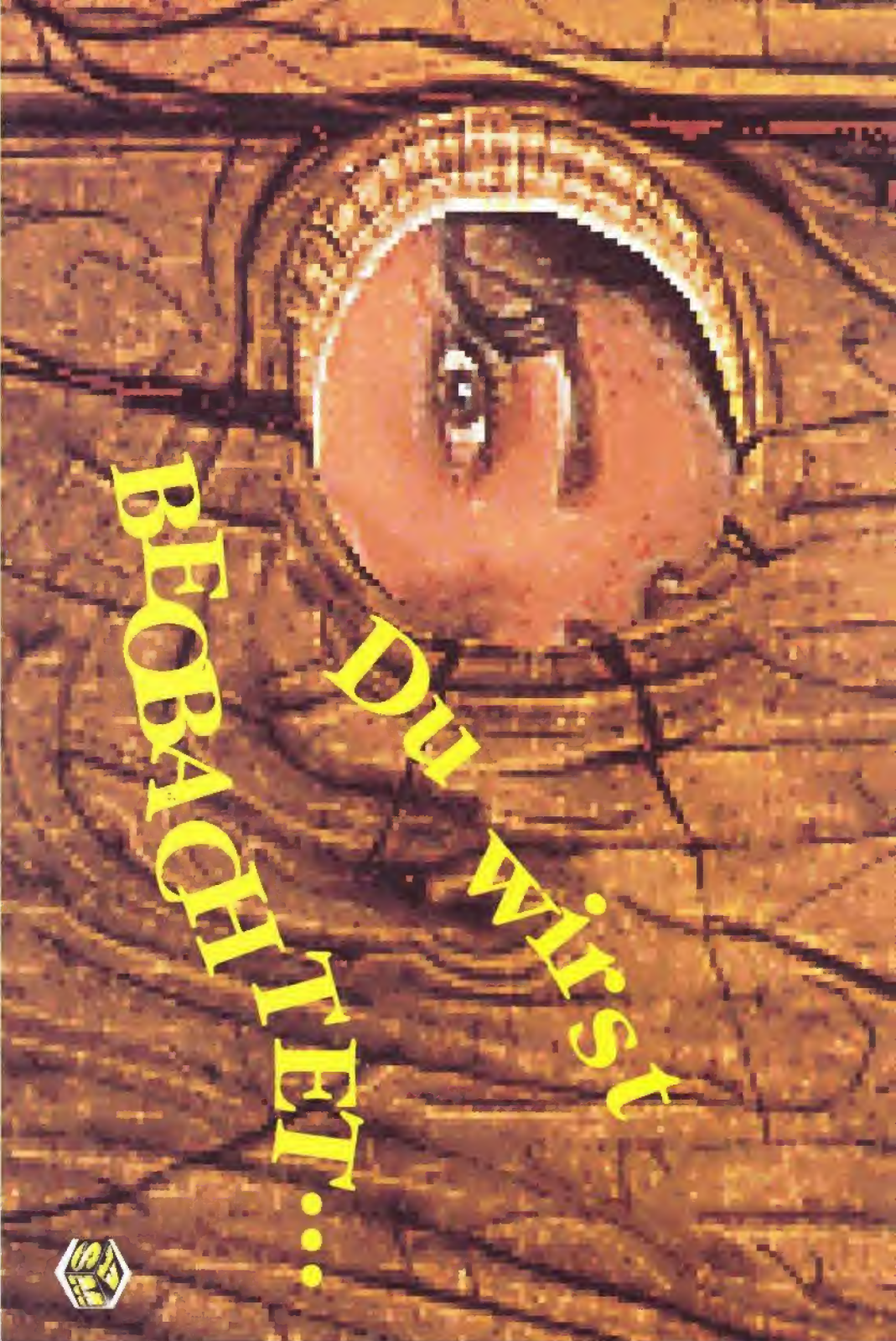
COKTEL VISION

BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE

**LOST IN TIME : Erhältlich für 1MB-Kompatible PCs
(Disketten) oder auf CD-ROM
Demnächst auch im Format CDI**

Spiele von BOMICO sind überall dort erhältlich,
wo es Spielesoftware zu kaufen gibt!.





Du wirst
BEOBACHTET...



Neiiiin -

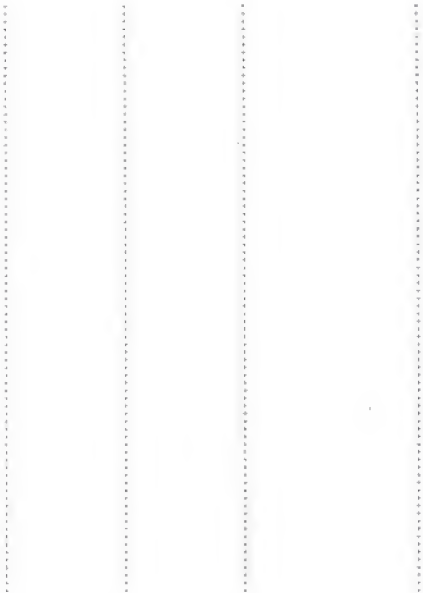
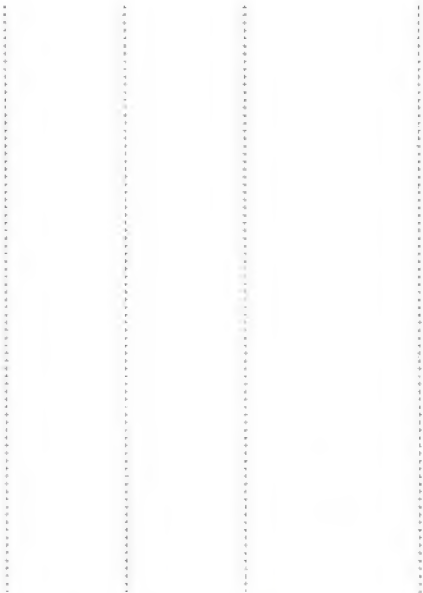
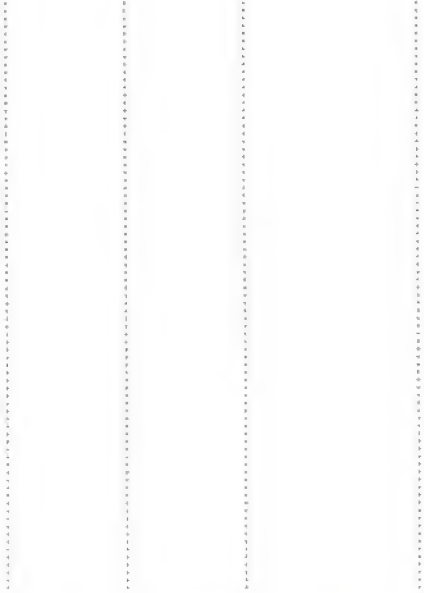
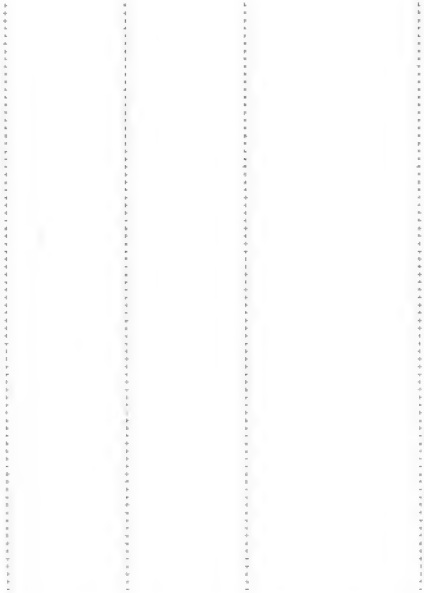


nicht nochmal küssen!



... und dabei ist das bloß
mein Zweitwagen!





Warum nicht mal Kind sein

Kennt Ihr den schon? Klagt der eine dem anderen sein Leid: "Meine Frau ist einfach fuchtbar kindisch. Jedesmal, wenn ich in der Wanne sitze, kommt sie und versenkt alle meine Papierschiffchen..."

Okay, der war aus der Schublade "Gebraucht, aber noch gut erhalten".

Trotzdem: Irgendwie komisch, daß niemand es sich gefallen lassen würde, als "kindisch" zu gelten — welche Beleidigung! Der "gesunde Menschenverstand" ist gefragt, und für die meisten Leute ist das immer der kühl-berechnende Zahlenverstand eines völlig humorlosen Erwachsenen.

Vielleicht braucht unser Land mal wieder eine neue Partei? Wie wär's denn mal mit einer "Wählerinitiative für Albernheit"? Ich finde, es gibt von Zeit zu Zeit nichts Schöneres, als ganz wertfrei herumzublödeln und den albernsten Ideen mal freien Lauf zu lassen — ohne die ständige

Angst, einer könnte dich beobachten und dich nicht mehr "ernstnehmen".

Leute, die gern spielen, haben da noch die beste Chance, hin und wieder aus dem in Beton gegossenen

Grau-in-Grau

auszubrechen. Im Spiel darf man nämlich einmal ganz ungeniert etwas tun,

das keinerlei wirtschaftlichen

Nährwert hat und von niemandem auf Effizienz

überprüft wird. Wer spielt, kann es sich

erlauben, einen kurzen Moment Urlaub in der

Kindheit zu machen. Schlimm genug, daß es offenbar Leute gibt, die glauben, auch Spiele und das, was drumherum ist, müsse man bierernst nehmen.

Ich möchte das nicht. Ich möchte weder mich selbst noch das, was mich Tag für Tag umgibt, so bierernst nehmen, daß ich darüber alles andere vergesse. Und wer sich mal so richtig verspielte Albernheiten reinton will, braucht nicht weit zu laufen. Er findet massig Beispiele in der freien Natur. Ist die Art, wie ein Albatros landet, wohl besonders effizient?

So, und jetzt entschuldigt mich bitte. Ich spiele jetzt einfach mal ein Viertelstündchen. Mal sehen, ob's einer merkt...

Viel Spaß mit dieser ASM wünscht Euch



Euer

Peter Schmitz

Peter Schmitz,
Chefredakteur



Kid im Fußball-Fieber

• 10 •

**Windows-Strip
made by VTO**

• 116 •



INHALT

4

asm 10/93

HIGHLIGHTS

Spiel des Monats

Soccer Kid.....	10
Jurassic Parc.....	14
Jack the Ripper.....	18
Star Trek.....	22

Wettbewerb

Mario CDs

Seite 6

Dinos

Seite 19

Lotus

Seite 111

Spock

Seite 127



ACTION ab Seite 46

Bubba'n'Stix	46
Gnome Alone	47
Prehistoric 2	48
Project X.....	49
The Fidgetts	49
Mystical Ninja	50
Micro Machines	51
F15.....	52
Outrun	52
Baby T. Rex	55
Dr. Franken	55



SIMULATION ab Seite 94

T.F.X.	94
Brutal Sports.....	95
NHL Hockey	96
PGA Tour Golf II	97
Wrestlemania	97
Budget-Sport	98
Links Champ. Course Belfry	99
Arcade Fruit Machine	99
F1 Pole Position.....	100
Football Manager 3	101
Mig 29	101



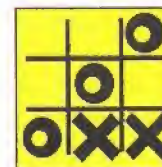
ADVENTURE ab Seite 62

Shadowrun.....	62
Victor Loomes.....	64
Worlds of Legend	65
Ambush at Sorinor	66
Blade Warrior	67
Wild West	68



CD-ROM ab Seite 104

Indiana Jones IV.....	104
Gobliins.....	104
Eric the Unready.....	105
Gunship 2000	105
King's Quest VI	106
F-117 A.....	106
CD-I.....	107



STRATEGIE ab Seite 82

Sim City 2000	82
StackUp	83
Pyramids of Ra	83
Kingmaker	84
High Command Europe 1939-45.....	85
Caesar's Palace	85
Rules of Engagement 2.....	86
Starlord.....	88
Fields of Glory	89
Railroad Tycoon Deluxe.....	90

COMPETITIONS

Mario-CDs	6
Dino-Ratespiel	17
Lotus-Competition.....	111
Mit Spock fängt man Mäuse	127

Gallische Farbenpracht auf SNES • 133 •



ALT



EDUCATION ab Seite 112

Adibou	112
Creepy Crawleys	113

Shareware

Doom	126
------------	-----

Hand und Kopf

Bluff	140
Kula Kula	141
Zatre	141

LAST MINUTE

Alles, was nach Redaktionsschluß, aber noch vor Drucktermin bei uns eintraf. So brandaktuell, daß wir es hier nicht einmal nennen können. Blättert daher schnell auf Seite

142

KONVERTIERUNGEN ab Seite

130

RUBRIKEN

Editorial	3
News	6

Feedback

28

ASM-Insider:

Jürgen Borngießer	42
-------------------------	----

ASM-Bazar

56-60

Secret Service

Tips & Tricks	69
---------------------	----

How to play	74
-------------------	----

Hint Hunt	80
-----------------	----

Riesen-Poster: Lotus/Lost Vikings	
-----------------------------------	--

Marktplatz	118
------------------	-----

Kleinanzeigen	120
---------------------	-----

Inserentenverzeichnis	122
-----------------------------	-----

Gesammelte Werke

123

ASM-Hitline

& Lesercharts	124
---------------------	-----

Clubs	128
-------------	-----

ASM-Wertungsschema	129
--------------------------	-----

Bücher	139
--------------	-----

Impressum	144
-----------------	-----

Gewinner	144
----------------	-----

Vorschau	145
----------------	-----

Generalkarte

Wer ist wo?	146
-------------------	-----

REPORTAGEN

Jaguar	61
3DO	92
Electronic Arts	102
Coktel-Vision	108
Core Design	114
VTO	116

Star Trek – die Story, die Filme

• 22 •



Der Schrecken von London ist zurück • 18 •



Secret Service

Tips &
Lösungen
ab Seite 69

INHALT

5

asm 10/93



▲ Herr Bundesfinanzminister...

I am sailing

Wer sich mal vom heimischen Compi weg und hin zum Wasser traut, kann sie an jedem größeren Binnensee und auf allen sieben Meeren sehen: die Spinnaker, Sturmfocks, Genuas. Das sind keine Wassertiere, sondern Bezeichnungen für Segel.

Skipper, die auch zuhause nicht aufs Segeln verzichten wollen, können sich ihrem Hobby mit dem **Sail Simulator V2.0** von DK-Software, 33516 Bielefeld, auch bei -20 Grad Celsius widmen. Auf einem PC wird dabei ein naturgetreues Segelboot mit Zubehör simuliert, das nach den wirklichen Regeln des Segelns gesteuert werden muß. Man sucht sich einen Törn nach eigenem Geschmack, steigt ein und schippert los. Der Sail Simulator ist das erste Programm seiner Art in Europa. Interessant ist vor allem das Eingabegerät: Eine richtige Computer-Pinne dient zum Steuern des "Bootes" und zum Betätigen der "Segelwinde". Das Programm kostet komplett mit Pinne 348,— DM. Zusätzliche Seegebiete und Bootstypen lassen sich in Form von Zusatzdisketten hinzukaufen. Der Sail Simulator soll zwar in erster Linie als Trainingsprogramm zum Segeln und Navigieren dienen, laut Anbieter aber auch einen nicht zu unterschätzenden Spielwert... ■



▲ Mit dem Wind um die Pixelwelt...

Fernseh'n gern seh'n

MAD TV, das humorige Strategiespiel um Einschaltquoten und Fernsehdirektoren, bekommt einen Nachfolger: **MAD TV 2**. Allerdings haben die Jungs von **Rainbow Arts** das Thema diesmal aus dem Fernsehstudio hinausverlegt, denn der Untertitel lautet "**Mad Burger**". Es geht darum, sich vom Tellerwäscher zum Millionär hochzuarbeiten und eine Handelskette von Junk-Food-Gaststätten überall auf der Welt einzurichten. Erste Bilder dieses neuen Spiels machen neugierig, Comic-hafte Grafiken lassen ahnen, daß der Humor hier bestimmt nicht zu kurz kommt.

Noch ein weiterer "Mad-Titel" ist in Vorbereitung: "**Mad Movie**". Worum es hier geht, dürfte uns schwer zu erkennen sein. Das Programmerteam DIGI-TALES, das "Mad TV" entwickelt hat, werkelt zur Zeit an einem Lucas-Arts-ähnlichen Movie-Game mit dem Namen "**Tides Of Time**". Wie man hört, soll es bisher noch nie dagewesene Grafik- und Animationseffekte aufweisen. Aber welches neue Spiel soll das nicht? Wir sind also gespannt — vielleicht demnächst mehr auf diesem Kanal. ■

Dreh dich nicht um ...

...das Alien geht um! Teil 3 hat gerade auf Video für Zähneklappern und weiße Haare in Deutschlands Wohnzimmern gesorgt, da gibt's schon die nächste Attacke: **Alien 3** wird von Virgin Games für Super Nintendo, später auch für Amiga, PC und C-64 herausgebracht. Als Erscheinungstermin der SNES-Version wurde der Monat November genannt. Die Story richtet sich nach dem Film: Der Spieler übernimmt den Part Ripleys und muß versuchen, die Strafkolonie Fiorino 161 vor den Viechern zu schützen. Ripley "strandet" dort nach ihrem letzten Abenteuer und muß sich gegen die Strafgefangenen, die dort in völliger Abgeschiedenheit leben, zu Wehr setzen. Was schlimmer ist: Sie weiß nicht, daß sie ein Alien miteingeschleppt hat.

Die Story entwickelt sich, wie man es sich denken kann: Plötzlich sind die Viecher überall, und das Chaos beginnt. Anders als im Film wird Ripley aber im Spiel genug Waffen haben, um Klein-Alien davon zu überzeugen, daß sein Vorhaben nicht besonders nett ist. ■



▲ Dem Ungeheuer ist guter Rat teuer...

Strammstehen

UMS (Universal Military Simulator) II nennt sich ein dickes Programm-Paket (etwa 2 Kilogramm), das von Intergalactic Development, USA, kommt und bei uns für ca. 150,— DM von Bomico, 65451 Kelsterbach, vertrieben werden soll. Das Paket, das sich an die Freunde des strategischen Kugelpfeifens wendet, enthält nicht nur UMS und UMS II, sondern darüber hinaus noch den "Planet Editor" sowie verschiedene Ergänzungen. Für den Nervenkitzel am Abend (wenn die Nachrichten nicht ausrei-

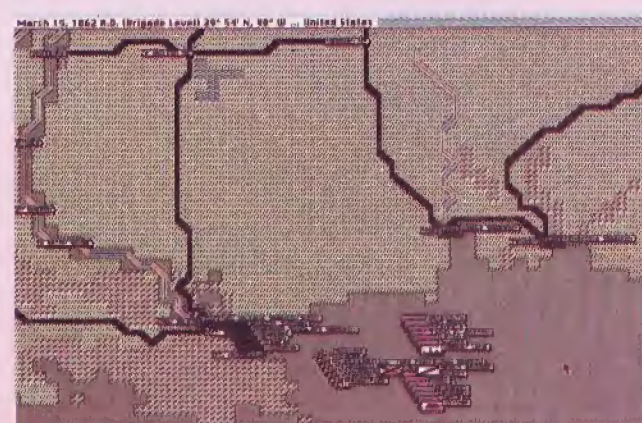
chen) ist "Desert Storm" dabei, außerdem der amerikanische Bürgerkrieg und einige zusätzliche Szenarien.

Unter "Wargamern" gilt das UMS-System als besonders detailliert und geschichtsgetreu; in den USA wird es von der Army zum strategischen Training benutzt.

In das Vergnügen, mit diversen Waffensystemen für Krater auf dem Bildschirm zu sorgen, dürfen sich ab Herbst alle PC-, Amiga-, ST- und Macintosh-Besitzer stürzen.

Interessant ist der Erfolg einzelner Teil-

programme, die schon länger auf dem Markt sind: Von UMS, UMS II und dem Planet Editor wurden bislang bereits mehr als 187000 Stück verkauft. Ein Schelm, wer Arges dabei denkt... ■



◀ Wie im richtigen Leben...

Kurzer Schienenweg

Wer von Railroad Tycoon auf den Nachfolger Railroad Tycoon deLuxe (Test in diesem Heft) umsteigen will, kann ein aktuelles Angebot von Microprose wahrnehmen: Einfach die Original-Disk und 70,— DM an Microprose Deutschland schicken, schon kommt postwendend das Upgrade mit dem "De Luxe" im Namen zurück. Man spart dabei gegenüber dem gewöhnlichen Kaufpreis 50,— DM. Ist doch ein feiner Zug, oder? ■

Aufstand der Roboter

Ein Grafik-Spektakel sondergleichen entwickelt **Mirage** zur Zeit für den PC. *Rise of the Robots* ist ein Kampfspiel, das aus Echtzeit-animierten Rendering-Grafiken besteht. Dennoch soll der Spieler ebenso schnelle und trickreiche Eingriffsmöglichkeiten haben, wie man sie von klassischen Prügel-



▲ **Der schraubt bestimmt keine Traktoren zusammen!**



▲ **Da macht man was mit, bis die Garantiezeit abgelaufen ist...**

spielen gewohnt ist. Das Roboterepos dürfte erst ab Anfang des neuen Jahres unter die Leute kommen. In der nächsten ASM berichten wir Euch auf jeden Fall schon mal Näheres über das im Entstehen begriffene Spiel. ■

Tttteekkknnoo...

Wer es leid ist, sich jeden Tag die Wildecker Scherzkekse anzuhören oder sich unter Kalorine Rrreibers gerrroltem "Rrrr" Magenprobleme zuzieht — der kann jetzt noch seinen Gehörgängen den Rest geben — mit der CD **Whale's Voyage Soundtrack**. Whale's Voyage, wir erinnern uns, ist dieses Rollenspiel-Adventure, das für PC, Amiga, Amiga 1200 erschienen ist und uns in fremde Welten entführt hat. Der Soundtrack enthält drei richtig tanzbare Tekkno-Knaller, von denen jeder so an die fünf Minuten lang ist. Erschienen ist die CD bei Ariola. ■

10 Mario-CDs zu gewinnen



Zum erfolgreichen Kino-Start der "Super Mario Brothers" verlost EMI ELECTROLA unter allen ASM-Lesern 10 Original-Soundtrack-CDs. Zu hören sind darauf unter anderem Extreme, Divinyls, Megadeth, George Clinton, Queen, Marky Mark, Roxette und viele andere. Wer eine der Silberscheiben demnächst zuhause genießen möchte, greife schnell zu einer Postkarte, frankiere diese ausreichend und schicke sie an:

ASM
Kennwort Mario-CD
Postfach 1870
37258 Eschwege



Haaalt, **so** schnell geht's aber auch nicht, denn zwei Fragen müßt Ihr noch beantworten:

- 1) In welchem Film lief in einer besonders melancholischen Taxi-Szene im Hintergrund Roxettes "It must have been love"?
- 2) Welcher berühmte Stummfilm wurde von Queen musikalisch neu bearbeitet?

Einsendeschluß ist der 30.9.1993. Daß Mario keinen Rechtsweg kennt, ist logo!

Es geht um die Wurst

Snack Zone, das Freeware-Adventure-Spiel rund um die "Bifi-Roll"-Wurst, kennt Ihr ja, oder? (Test in ASM 7'93, S. 142.) Wer es noch nicht hat, sollte jetzt sehr schnell handeln: Der APC&TCP-Vertrieb hat für Euch 444 Original-Disks für Amiga und 222 Original-Disketten für PC reserviert. Um an die Wurst zu kommen, schickt einen mit 2 DM (für Inland) frankierten und an Euch selbst adressierten Rückumschlag — nein, nicht an uns, sondern an:

APC&TCP-Vertrieb
Kennwort: Bifi
Dorfstraße 17
83236 Übersee

Vergeßt bitte auf keinen Fall, anzugeben, welches Computersystem Ihr Euer eigen nennt. Und jetzt solltet Ihr nicht lange zögern, denn wer zu spät kommt, der erwischt leider nur noch die Pelle der Wurst.

Genesis ohne Collins



◀ **Schon wieder Dinos — diesmal in attraktiver Begleitung**

Ja, wir geben es zu, DIE Überschrift war nicht nett. Aber so können wir Euren Blick auf ein neues Game namens Genesis lenken, das demnächst für fast alle Computersysteme erscheinen wird — darunter auch für Commodores CD32! Die Story liest sich gut: Das hübsche Pixelmädel auf dem Bild ist nicht nur blond, sondern auch intelligent und — Zeitreisende. In diesem Fantasy-Rollenspiel-Adventure durchreist sie die vielen Zeitepochen der Erde, um ein Juwel zu suchen, das für sie nicht nur materiellen Wert hat. Und auch unser aller Lieblinge, die Dinosaurier, sind mit von der Partie! Wenn das nichts ist... Das Spiel — oder das, was bisher zu sehen war — macht einen sehr guten Eindruck. Tolle Grafiken, intelligentes Konzept — man darf gespannt sein, was das englische Software-Haus Flair aus jeder einzelnen Version macht. Die ersten sind bereits für November angekündigt. Wir werden für Euch am Ball bleiben. ■

SUPER NINTENDO™ ENTERTAINMENT SYSTEM



Action Replay	129,-	
Bubsy	118,-	BRACHTENDORF
Duffy Duck	131,-	Spiele-Versand
Pierre le Chef	133,-	56751 Polch
Star Wars	109,-	Telephone:
Super Mario All Stars	99,-	02654-2694
The Lost Vikings	117,-	Nur deutsche
Topfischer Joypad	135,-	Spiele



Hier sind sie wieder – die brandheißen Meldungen aus den Staaten von unserem Korrespondenten Markus Krichel.

Icom Simulations in Chicago wurden vom Mediengiganten **Viacom International** aufgekauft. **Icom** entwickelte solch bekannte PC-Spiele wie *Shadowgate*, *Deja Vu* und das mit Spannung erwartete *Dracula Unleashed* für CD-ROM. **Viacom** ist ein Unternehmen der Unterhaltungsindustrie, das in den USA mehrere große Fernsehsender betreibt, zu denen auch MTV gehört. +++ **LucasArts**-Mitarbeiter testeten die erste



▲ Dreimal Vorgeschmack auf "Dracula Unleashed", ...

spielbare Version des neuen Programms *Sam & Max Hit The Road* im Rahmen einer Pizza-Orgie. Diese Testfeten haben bereits Tradition bei **LucasArts**. Die noch unfertige, jedoch spielbare Version eines neuen Produkts wird auf diese Weise der Kritik der Mitarbeiter ausgesetzt, die man mit dem Versprechen kostenloser Verpflegung (Pizza und Erfrischungsgetränke) kurzerhand zu Spieletestern umfunktioniert. *Sam & Max Hit the Road* basiert auf dem Comic *Sam & Max, Freelance Police* von Steve Purcell. Die Veröffentlichung ist für November geplant. +++ Müde und abgespannt vom stundenlangen Starren auf den Monitor? Ist Eure einzige Form körperlicher Ertüchtigung der Gang zum Kühlschrank? Damit ist jetzt Schluß! Holt den Heimtrainer aus dem Keller und die Rudermaschine vom Speicher. *Exercitement* von **Computer Athlete** simuliert Umgebungen für mehrere Fitneßvarianten auf PC und

Konsolen. Mittels einer Fotozelle, die am Joystick-Port angeschlossen wird, werden die Bewegungen des jeweiligen Fitneßgeräts auf den Monitor (z. B. in eine Langlaufloipe, eine Landschaft zum Radfahren oder Gehen oder eine Ruderstrecke) übertragen und mit den Bewegungen der Figur auf dem Bildschirm koordiniert. Wir sehen bereits jetzt vor unserem geistigen Auge eine neue Generation muskelgestählter Gamers auf uns zukommen. +++ Fusionen, Firmenzusammenlegungen und Kooperationen häufen sich im Softwarebereich. Kurz nach dem Aufkauf von **Bulletproof Software** durch **Spectrum Holobyte** fusionierte man mit **Microprose**, die ihrerseits gerade die Firmen **Paragon** und **Vektor Graphics** aufkauften. **Gametek** übernahm den Verkauf der **Konami**-Produktreihe in USA. **Sierra** erwarb



▲ ... und die Nackenhaare ...

Bright Star Technologies und die amerikanischen Rechte für die Programme des französischen Softwarehauses **Caktel Vision**. +++ Europäische PC-Software ist in den USA auf dem Vormarsch. Lange Zeit sah man europäische Spiele als "nette Grafiken ohne Spielwitz und Substanz, inkompatibel mit den Anforderungen des amerikanischen Marktes". Ein Blick auf die Tabelle der meistverkauften Spiele läßt diesen Kommentar etwas voreilig erscheinen. *Syndicate* (England), *Realm of Arkania* (besser bekannt als "Das schwarze Auge"), *Inca* (Frankreich) und *Alone in the Dark* (Frankreich), um nur einige zu nennen, stehen in der Publikumsgunst ganz oben. Die Leser amerikanischer Software-Magazine fordern immer öfter Informationen über europäische Produkte an. Das größte dieser Magazine, **Computer Gaming World**, begann kürz-

lich mit einer neuen Serie unter dem Titel "Over There" (übersetzt "Da drüben"), die sich exklusiv mit Europa befaßt. +++ Für alle, die der Sangeslust frönen, empfiehlt sich ein neues CD-ROM-Produkt von **Sirius Publishing** mit dem Titel *PC Karaoke*. Das komplette Produkt besteht aus einem Mikrophon zum Anschluß an die Soundkarte und einer CD, die Musik und Chorbegleitung für 12 aktuelle Titel und Oldies sowie Videoclips für alle Titel enthält. Der Text wird auf dem Bildschirm angezeigt und zur Synchronisation mit der Musik Silbe für Silbe farbig unterlegt. Wir sehen bereits jetzt eine neue Generation singender, muskelgestählter (siehe oben) Gamers auf uns zukommen. +++ 386SX-Rechner werden auch in Zukunft von den meisten Softwareanbietern unterstützt werden. Das ergab eine Umfrage anlässlich der Consumer Electronics Show. Die Verkaufszahlen für die Programme gewährleisteten die Herstellung neuer Produkte,



▲ ... sträuben sich senkrecht.

auch wenn das bedeutet, daß die Optimierung solcher Programme für 486er-Rechner in den Hintergrund treten muß. Die Firmen sind besorgt über die steigende Anzahl von Beschwerden über Spiele, die auf 386er Rechnern mangelhaft laufen, obwohl auf der Verpackung das Gegenteil behauptet wird. +++ Vaporware und Weltmeister: Dem inoffiziellen Weltmeister in der Disziplin Vaporware, *Champions* von **Konami** (seit mehr als zwei Jahren angekündigt) wurde ein neuer Tiefschlag versetzt. **Konami Software** beauftragte **Gametek** mit der Entwicklung sämtlicher PC-Produkte. **Gametek** nahm das dankend an, lehnte aber die Weiterentwicklung von *Champions* schlichtweg ab. Die Entwickler dieses Langschläfers sind jedoch zuversicht-



lich, daß *Champions* bald ein neues Zuhause findet. *Champions* ist ein Rollenspiel, in dem der Spieler seinen eigenen Superhelden mit entsprechenden Superkräften ausstattet (der Gedanke an Superprogrammierungsfähigkeiten drängt sich auf) und ihn auf die Jagd nach Superhurken, Superverbrechern und sonstigen Superbösewichtern schickt. Vielleicht findet er auf seinem Weg dorthin ein Supersoftwarehaus, das das Produkt superschnell auf dem Markt bringt. +++ Filmgigant **Warner Brothers** und **Virgin Games** arbeiten bei der Entwicklung des neuen CD-ROM-Spiels *Demolition Man* zusammen. Das Spiel basiert auf Warners gleichnamigen Film. Die Hauptdarsteller, Sylvester Stallone und Wesley Snipes, wurden separat vor einem



"Blue Screen" gefilmt, und das Filmmaterial wird später in das Spiel integriert. *Demolition Man* wird für PC, Sega, Nintendo und 3DO entwickelt. +++ Das Letzte: Die 3DO Corporation scheint ihr Bestreben, die Video-Game-Szene zu vereinheitlichen, etwas zu wörtlich zu nehmen: Die Führungsspitze des Unternehmens besteht ausschließlich aus männlichen weißen Managern. Keine Frauen, keine Minderheiten – aber dafür dürften wenigstens die meisten 3DO-Geräte ein schwarzes Gehäuse bekommen. +++ Bis zum nächsten Mal mit noch mehr interessanten, merkwürdigen und haarsträubenden Neuigkeiten grüßt Euch

Euer Markus Krichel

GREIF

DIR DIE

HAWK JUNIOR (TP189) EMPF. VK.: 19.99DM

*Neues digitales Design. *Trimmung nicht erforderlich. *Automatische Zentrierung *für IBM® PC/XT/AT 386/486 und kompatibel.

SCORPION+ (TP137M) EMPF. VK.: 19.99DM

*Multi system Joystick mit 6 Mikroschaltern
*Höchstgeschwindigkeits - Turbofeuer - Fähigkeit.

HAWK+ (TP123) EMPF. VK.: 24.99DM

*Ergonomisches neues Design *Automatische Zentrierung und Betriebsmodus für extra weiche Joystickführung
*Höchstgeschwindigkeits - Turbofeuer - Fähigkeit
*Für IBM® PC/XT/AT 386/486 und kompatibel.



SMART CARD (TP163) EMPF. VK.: 39.99DM

*Komplette Game Card mit Treibersoftware *Unterstützt 4.77 - 80 Mhz
*Hot Key für Feinabstimmung der Geschwindigkeit
*Speziell entwickelt für IBM® PC/XT/AT 386/486 und kompatibel.

SCORPION JUNIOR (TP131M) EMPF. VK.: 12.99DM

*Digital Joystick mit 6 Mikroschaltern *Für Atari und Commodore
Spielesysteme.

SNES CONTROL PAD+ (TP184) EMPF. VK.: 29.99DM

*Unabhängige Daumenfeuer - Kontrolle für alle 6 Feuerknöpfe
*Zeitlupen - Funktion *Freihand Autofeuer - Möglichkeit.

MEGA CONTROL PAD+ (TP183) EMPF. VK.: 24.99DM

*Unabhängige Turbofeuer - Kontrolle für alle 6 Feuerknöpfe
*Freihand Autofeuer - Möglichkeit *Zeitlupen Funktion
*Speziell für den Gebrauch mit dem Sega MegaDrive.™



SNES CONTROL PAD (TP182) EMPF. VK.: 24.99DM

*6 Feuerknöpfe *8 - Wege direktionales Daumen Kontroll Pad.

MEGA CONTROL PAD (TP181) EMPF. VK.: 19.99DM

*3 Feuerknöpfe *8 - Wege direktionales Daumen Kontroll Pad
*Für den Gebrauch mit dem Sega MegaDrive.™

DEMNÄCHST ERHÄTLICH:

- * DER SNES CONTROL STICK, TP 197, EMPF. VK.: 29.99DM
- * DAS PC GAME PACK ENTHÄLT DEN HAWK + JOYSTICK INKLUSIVE
SMART CARD, TP 187, EMPF. VK.: 59.99DM
- * SWIFT AMIGA JOYPAD, TP 200, EMPF. VK.: 24.99DM
- * EAGLE JOYPAD, TP 191, FÜR IBM® PC/AT/XT 386/486 &
KOMPATIBLE, EMPF. VK.: 29.99DM

MEGA CONTROL STICK (TP135) EMPF. VK.: 24.99DM

*Höchstgeschwindigkeits - Turbofeuer - Fähigkeit *3 Feuerknöpfe
*Startknopf *Speziell entwickelt für das Sega MegaDrive.™

TECNOPLUS®

LEISURESOFTE GMBH, ROBERT - BOSCH - STR. 1, 59199 BÖNEN, DEUTSCHLAND

IBM XT/AT sind eingetragene Warenzeichen der International Business Machines Corporation. Super Nintendo Entertainment System, Sega, MegaDrive, und alle anderen eingetragenen Warenzeichen, sind Eigentum des jeweiligen Besitzers.



SPIEL DES MONATS



Kicker-Bubis w



▲ Skateboard-Fahrer werden abgeschossen

SOCCER KID

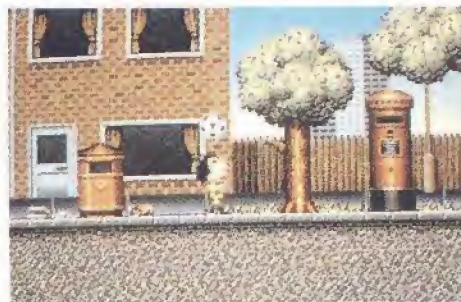
System: Amiga, VK-Preis: ca. 80 DM, Hersteller: Krisalis, England, Muster von: Hersteller.

Wenn ein Vertreter der Gattung Jump'n'Run zum Spiel des Monats gekürt wird, dann muß es sich dabei schon um etwas ganz Besonderes handeln. Diesmal gab es mehrere Konkurrenten, doch gegen den munteren kleinen Fußball-Fan aus dem Hause KRISALIS hatte keiner eine Chance.



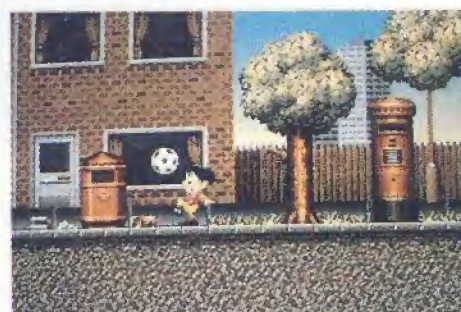
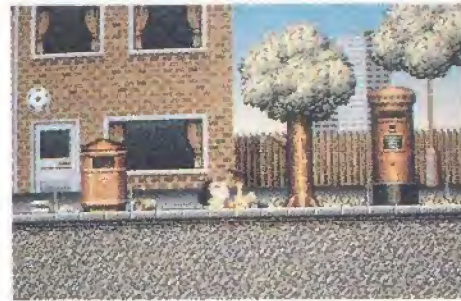
◀ Auf dem Ball landen: Stick rauf, direkt über dem Ball Stick runter

▶ Jonglieren auf dem Kopf: Feuer halten, Stick rauf



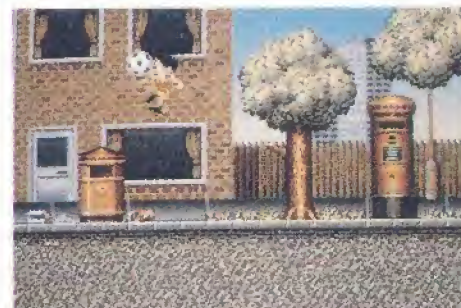
◀ Höherer Sprung: wie oben, wenn auf Ball: Stick rauf

▶ Fallrückzieher: wie oben, Stick in entgegengesetzte Blickrichtung ziehen



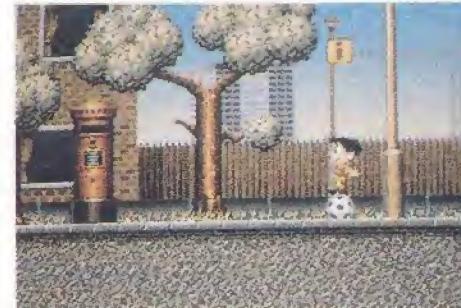
◀ Weiter Abschuß: Feuer, Stick in Blickrichtung drücken

▶ Steilschuß: Feuer, Stick rauf und in Blickrichtung drücken



◀ Fliegender Kopfball: Feuer, Stick rauf, Feuer halten und Stick in Blickrichtung

▶ Auf dem Ball balancieren: Stick rauf, über dem Ball Stick runter, links oder rechts



itzige Weltreise



Die Vorgeschichte

Die Fußball-WM 1994 hält nicht nur das Stadionpublikum in ihrem Bann, auch Soccer Kid verfolgt vom bequemen Fernsehsessel aus die Eröffnungsfeier. Auch Scab, ein außerirdischer Pirat, ist fasziniert, allerdings weniger von der Weltmeisterschaft, sondern vielmehr von der Belohnung für das beste Team, nämlich dem WM-Cup. Und so beschließt er, sich das Teil für seine Sammlung außergewöhnlicher Gegenstände einzuverleiben und fliegt gen Erde.

Es dauert wenige Sekunden, in denen es im Stadion stockdunkel wird, Scabs Raumschiff sich materialisiert, und schließlich hat der Pokal seinen Besitzer gewechselt. Doch Scab hat nicht mit dem Schicksal gerechnet, denn auf dem Rückweg kollidiert sein Raumschiff mit einem Asteroiden, der Pokal zerbricht in fünf Teile, die zurück gen Erde fliegen und dort zunächst spurlos verschwinden. Soccer Kid ist fest entschlossen, die WM zu retten und macht sich auf der Suche nach den Pokalteilen.

1. Station: England

Soccer Kids Suche beginnt in seiner Heimatstadt Rotherfield in England. Sein ständiger Begleiter ist Kamerad Fußball, den er aber nicht umsonst mit sich führt, denn ohne ihn wäre Kid ganz schön aufgeschmissen. Wie sollte er sonst Skateboarder von ihren Brettern oder

Radfahrer vom Sattel holen sowie sich gegen den Wüstling Derek durchsetzen, der ihn mit Schraubenschlüssel bewirft?

Acht verschiedene Möglichkeiten gibt es, den Fußball wegzukicken, und jede einzelne hat ihre Vor- und Nachteile. Der Vorteil ist eine recht ansehnliche Bonuspunktzahl, der Nachteil ist, daß mitunter nicht sehr viel Zeit bleibt, um dem nahenden Gegner noch rechtzeitig "gekonnt" eins vor den Latz zu geben.

Manche Gegner brauchen auch erst richtig was drauf, bevor sie vom Screen verschwinden, andere – z.B. Hunde, Ratten und ähnliches – haben von einer Ballkollision schon genug.



▲ Haste Töne? Gleich nicht mehr!

Neben zahlreichen Bonusgegenständen, die das Punktekonto erhöhen, gibt es natürlich auch Extraleben (anfangs hat man deren drei) oder Energieauffrischer. Viel wichtiger sind allerdings die elf Spieler-Karten, die in jedem der fünf Länder zu finden sind. Erst wenn alle eingesammelt oder vom Ball abgeschossen sind, kommt Soccer Kid in ein Bonus-Spiel, wo er die Chance hat, ein fehlendes Stück des Fußball-Cups zurückzubekommen.

Nach Rotherfield geht es aufs Land, wo Kid dem mürrischen Bauern Giles, der sich rein gar nicht für Fußball begeistern kann, und einigen Fröschen und Schlangen begegnet, die ihm nur Böses wollen.

Schließlich trifft der Titelheld in London ein, wo er sich am Ende gegen einen sehr zähen Rugby-Spieler durchsetzen muß, um dann mit dem Flieger nach Italien zu gelangen.

2. Station: Italien

Was bis zu diesem Zeitpunkt für Action-Profis noch wie ein Sonntags-Spaziergang war, wird nun zur großen Herausforderung, denn die alten Römer, die in den Ruinen der Ewigen Stadt noch immer herumspuken, lassen nicht mit sich spaßen. Allerdings werden auch diese historischen Torsos schnell kopflos (im wahrsten Sinn des Wortes), wenn sie Kids Tritt zu spüren bekommen, der hinter der Wucht seines Fußballs steckt. Etliche Fallen warten auf unseren kleinen Helden, und oft genug landet das Leder auf einem der scharfen Spitzen und platzt dahin, was er aber nur insgesamt

zehnmal darf (je nach Land und Stadt verschieden).

Venedig ist da schon viel angenehmer, wenngleich Kid das Gondelfahren bevorzugt, denn Schwimmen hat er nie gelernt. Und oft genug sorgt Wicardo der Pizza-Werfer dafür, daß Kid ordentlich um sich kicken muß.

An der Riviera schließlich nervt zunächst ein Moped-Fahrer und dann der Endgegner Pavarelli, der zwar ein begnadeter Sänger, aber ein Fußball- und Kinderhasser ist – doch er hat Kid noch nicht erlebt!

3. Station: Rußland

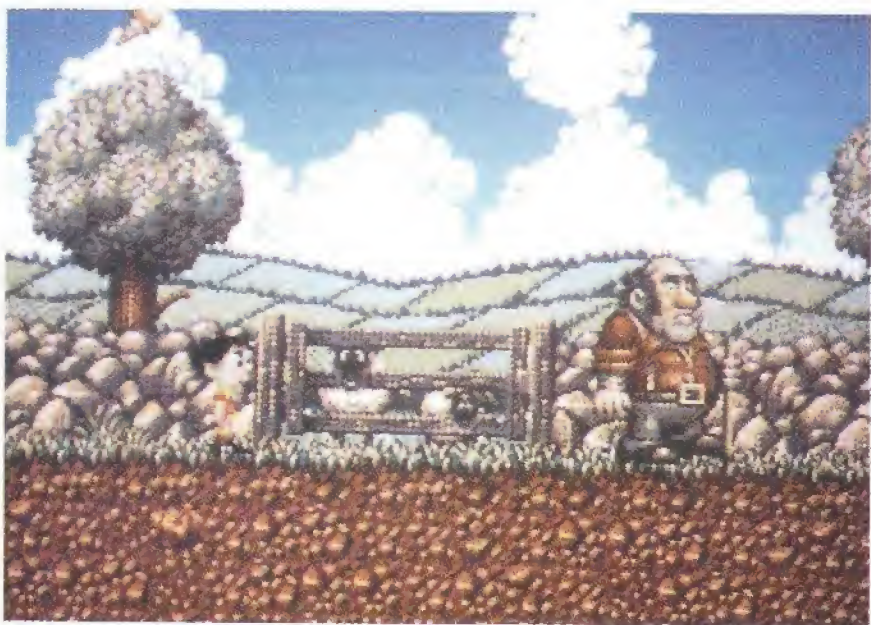
Wie sollte es anders sein: Väterchen Frost läßt in Rußland grüßen und schickt neben der eisigen Kälte unter anderem auch Wölfe auf Kids Fährte. Nun gut, Kid kann nicht schwimmen, aber er kann klettern, und das wird hier mitunter sogar lebensrettend sein. Überhaupt solltet Ihr in allen Levels ab und zu mal klettern, denn sehr oft hängen die Spieler-Karten irgendwo in der Luft herum.

In diesem Wald jedenfalls laden die Bäume geradezu ein, und so werdet Ihr mit etwas Glück irgendwann auch auf einem Schlachtschiff landen, um die Bekanntschaft mit Schwertfischen und Red, dem verrückten Segler, zu machen, bevor Kid schließlich auf dem Roten Platz landet (aber nicht so wie Rust!) und dort gegen Gefangene antreten muß.

4. Station: Japan

Fliegende Fische, Vögel und Drachenfliegen sind nicht nur lästig, sondern auch

“
Man should it
not for
possible hold,
ehrlly.
“



▲ Auch der Landwirt mag keinen Fußball

Highlights

gesundheitsschädlich. Und da Kid keine Lust darauf hat, von ihnen gepiesackt zu werden, kickt er sie locker mit seinem Ball weg. Eigentlich kein Problem, das japanische Level, wären da nicht die zum Teil beachtlichen Abstände zwischen zwei Felsen und das tiefe Wasser dazwischen.

Selbst wenn Soccer Kid etwas ins Schwitzen gekommen sein sollte – macht nix,

Beach", obwohl die Milch aus den herabfallenden Kokosnüssen sicher angenehmer wäre als die Früchte in der kompakten Form. Die Baby-Krokos hätte man wohl auch besser zu Handtaschen und die bis-sigen Austern zu leckeren Bissen verarbeitet, mag Kid wohl denken, während er sie ins Offscreen-Geschehen schickt.

Daß es in der Stadt nicht sicher ist, wissen wir ja schon, und so gibt es neben Ratten und tollwütigen Hunden einige Rollschuhfahrer sowie als Endgegner einen American-Football-Spieler, der nach ein paar Balltreffern durch Soccer Kid zunächst den Helm und dann die Besinnung verliert.

eine 11 heraus (aber mit Sternchen). Beim Sound brauchten wir nicht erst lange zu überlegen, da genügt es wohl, wenn ich als Begründung sage: Matt Furniss – und das sagt ja wohl alles. Verglichen mit *Arabian Nights* hat er sich hier selbst übertroffen. Die flotte Musik wird an keiner Stelle langweilig, und man kann sie tatsächlich die ganze Zeit laufen lassen – auch bei Wiederholung der einzelnen Le-



▲ **Schau mir in die Augen, Kleiner!**



▲ **Do legst du nieder!**

denn nun geht es auf den Dächern von Eisenbahnwaggons weiter. Natürlich kein Bummel-, sondern ein Hochgeschwindigkeitszug. Hindernisse gibt es viele, vor allem oben stößt man leicht irgendwo an. Da heißt es, das "Warnschild" links im Screen zu beachten und rechtzeitig in die Hocke zu gehen.

Vom Zug herunterzufallen, bedeutet: Ein Leben ist weg. Und das muß ja nun nicht sein, oder? Und den kohlenwerfenden Typen sollte man auch aus dem Weg gehen. Mit dem Fußball trifft man sie nämlich nicht immer auf Anhieb.

Zu guter Letzt findet sich Kid in einer Fabrik wieder, wo er neben etlichen Klein-gegnern Robotern begegnet, die ganz schön "geladen" sind, einem Sumo-Kämpfer, der wohl noch nie was von Benehmen gehört hat, ebenso wenig wie der verrückte Professor. Mit etwas Glück macht Kid sie aber alles schnell alle.

Endstation USA

Was für Rom die Ruinen, ist für die Staaten? Genau, der Wilde Westen. Und wie einst Billy the Kid, so muß sich nun auch Soccer (the) Kid durchschlagen, allerdings ohne Wyatt Earp im Rücken, dafür aber mit einigen Indianern voraus. Erfri-schungen gibt es dann am "Babe-Watch-

Und wenn nun aus allen fünf Ländern jeweils alle fünf Cup-Teile mitgebracht worden sind, dann darf Soccer Kid endlich ins Stadion und seine wohlverdiente Belohnung abholen.

Besonderheiten

Ihr werdet im Verlauf der Soccer Kid-Story sicher einiges bemerkt haben, was Euch bekannt vorkommt. Und das nicht ganz zufällig, denn *Krisalis* hat hier und da schon mal Elemente anderer Games verwendet. Die spritzigen Roboter beispielsweise sind aus *Impossible Mission* wohl bekannt, und auch die Szenerie mit dem Hochgeschwindigkeitszug ist nicht neu.

Aber – und das war diesmal ein Kriterium für den Titel "Spiel des Monats": Hier überwiegen einfach die technischen Elemente – ein irrwitzig schnelles Scrolling, ein schneller Wechsel zwischen Hell und Dunkel (Tunnel) und eine Kollisionsabfrage, die nichts zu wünschen offen läßt. Und letzteres gilt für das gesamte Spiel, wenngleich man hier und da doch ein paar andere Gegner in den einzelnen Ländern hätte unterbringen können.

Dafür wiederum gibt es sehr witzige Einfälle der Programmierer, so z.B. einen Touristen, der mit seinem Kamera-Blitzgerät nicht nur Soccer Kid, sondern (bei abgedunkeltem Zimmer) auch den Spieler blendet, und natürlich auch die Beschriftung einzelner Gebäude, die ohnehin mit viel Liebe zum Detail gezeichnet sind. In Sachen Grafik waren wir übrigens unterschiedlicher Meinung, was die Wertung anging, und so kam in Endeffekt "nur"

vels. Das ist selten genug bei Action-Spielen.

Wenn dann noch der Schwierigkeitsgrad so angesiedelt ist, daß sowohl Anfänger als auch Profis auf ihre Kosten kommen, und wenn das Aufsammeln von Gegenständen nicht zur Hauptsache wird, sondern vielmehr das möglichst gute Beherrschen des Joysticks und somit des Fußballs, dann macht ein Game erst so richtig Spaß.

Zu einem Mega-Hitstern konnte ich mich dennoch nicht durchringen, aber ein sehr dicker "Normal-Hitstern" tut's ja auch. Und wenn Väter trotz eines spannenden Fußballspiels im Fernsehen mit dem Junior vor dem Amiga hocken und ihm über die Schulter sehen, dann kann es nur einen Grund dafür geben: Soccer Kid is loading...

kate

Tom Tree means:

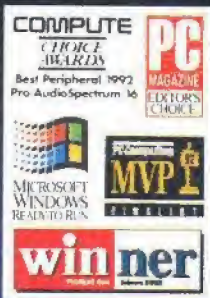
**The Ball is round
and the game goes
over ninty minutes.**

»ÄCKSELENT«

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik.....	11
Sound.....	12
Spielablauf.....	12
Motivation.....	11
Gesamtnote.....	11

»SEHR GUT«



So hört sich nur Pro Audio 16 an.

Da steht Ihr PC, für den Sie mehrere tausend Mark ausgegeben haben. Ausstaffiert mit Hightech vom Feinsten. Nur? Na ja, mit dem Sound ist's nicht weit her; klingt eher wie ein 10 Mark Transistor-Radio. Nicht nur, daß sich Ihre Computerspiele grauenhaft anhören; Musik- und andere Audiosoftware können Sie erst recht vergessen.

Wozu lange ärgern? Installieren Sie doch einfach Pro Audio 16 von Media Vision, und im Handumdrehen produziert Ihr PC den kraftvollsten digitalen Stereo-Sound weit und breit. Selbstverständlich in absolut bühnenreifer HiFi CD-Qualität vom weltweit führenden Hersteller von 16-Bit Soundkarten!

Pro AudioSpectrum 16: die weltweit meistverkaufte 16-Bit Soundkarte, die jeden PC zuhause oder im Büro in ein echtes Soundsystem verwandelt. Professionelle Anwender schwören darauf, denn 44,1 kHz, 16-Bit Aufnahme und Playback, 20-Stimmen Synthesizer, Text-in-Sprache

Converter (Monologue for Windows) und ein SCSI CD-ROM Controller sorgen für kristallklare Musik und ungeahnte Soundeffekte.

Pro AudioStudio 16: das Beste aus der Pro Audio 16 Linie. Zusätzlich zu den Leistungsmerkmalen der Pro AudioSpectrum 16 bietet sie ein hervorragendes Spracherkennungs-System. Damit können Sie Ihren PC einfach durch gesprochene Befehle bedienen.

Pro AudioBasic 16: endlich erhalten Spiele-Freaks 16-Bit Qualität zum Preis von 8-Bit. Sie ist klangidentisch mit der Pro AudioSpectrum 16 und 100% AT-Bus kompatibel. Wie alle Produkte der Pro Audio 16 Familie ist sie zukunftssicher und unterstützt alle führenden Spiele- und Business-Softwareprogramme für 8- und 16-Bit.

Bevor Sie noch lange überlegen – schauen Sie doch bei Ihrem nächsten Händler rein und überzeugen sich selbst. Oder rufen/faxen Sie folgende Nummer an: **089/613 50 46**





Highlights

Als ich im letzten Sommer in meinem Buchladen eine Neuerscheinung mit dem Titel "Dino Park" von einem gewissen Michael Crichton erspähte, konnte ich nicht ahnen, was ich da für einen Preis von ca. 60 DM erstand. Jetzt, knapp ein Jahr danach, weiß ich es, denn die "Dinomanie" ist ausgebrochen. Und das alles wegen dieses Buches, das gerade verfilmt wurde. Verständlich wird der "Aufstand" allerdings dann, wenn man den Namen des Regisseurs erfährt: Steven Spielberg.

Die Rückkehr der



JURASSIC PARK

Lauren Burt als Dr. Ellie Sattler, Sam Neill als Dr. Alan Grant und Ariana Richards als Lex in Steven Spielbergs Film

(c) United International Pictures GmbH

▲ Die ersten Anzeichen

Die Story dreht sich um einen Freizeitpark, der weder Löwen, Tiger, Zebras noch Elefanten beherbergt, sondern der eine exakte (oder fast exakte, schließlich geht ja was schief...) Nachbildung der Zeit darstellt, in der die Saurier die dominante Lebensform auf diesem Planeten waren. Sie gehört in die Rubrik Science Fiction – sagen zumindest die Experten auf dem Gebiet Gentechnik (siehe dazu die Buchrezension). Und doch: Seit man offen über die Anpflanzung gentechnisch manipulierten Saatguts in den USA diskutiert, dieses inzwischen sogar bewerkstelligt hat, kommt einem immer wieder dieses komische Gefühl, daß da wohl mehr machbar ist. Der Film kommt daher zwar als Action-Film der Güteklasse A daher, aber ein bißchen Anspruch wollen wir ihm zugute halten.

Aufwendiges Spektakel

Einen Film wie "Jurassic Park" (auch der Originaltitel des Buches) zu drehen, bedeutet nicht, sich einen Kameramann zu holen, einen Drehbuchautoren für zwei Wochen zu mieten, ein paar Schauspieler zu verpflichten und sich nach 20

Drehtagen weiteren Aufgaben zu widmen. So kann man vielleicht eine Derrick-Episode drehen, aber nicht einen aufwendigen Kino-Reißer.

18 Monate, bevor überhaupt mit den Dreharbeiten begonnen werden konnte, wurde ein Team von Designern verpflichtet, die bereits mit Preisen überhäuft worden waren. Die Aufgabe des Teams bestand darin, naturgetreue – nein, "lebendige" Dinosaurier herzustellen, die im Jurassic Park "leben". Natürlich ist das nicht zu verstehen wie im Buch, hier ging es darum, Saurier-Puppen und -Nachbauten so naturgetreu wie irgend möglich herzustellen. Laut Buchvorlage sollten vielerlei Arten vorhanden sein, angefangen beim König der Saurier, dem Räuber Tyrannosaurus Rex, bis hin zum kleinen und schnellen Jäger Velociraptor.

Die einzelnen Team-Mitglieder waren jeder für sich auf Teilarbeiten spezialisiert, so zum Beispiel Stan Winston, der für die "Lebendigkeit" verantwortlich war, oder Dennis Muren (für "Full Motion", also die fließende Bewegung der nichtexistierenden Tiere). Auch für die Special Visual Effects – zum Beispiel, um die sich bewegenden Saurier in die umgebende Landschaft einzufügen – wurde nur die Elite verpflichtet: nämlich Geor-

ge Lucas' Firma Industrial Light & Magic, die schon oft ihr Können unter Beweis stellen konnte (genannt seien als Beispiel "Terminator II – Judgement Day" oder "Star Wars III – Return of the Jedi").

Mit solchen Spezialisten am Werk mußte der bisher nur im Kopf des Regisseurs und des Autors existierende Film ein Meisterwerk werden, was noch fehlte, waren Schauspieler, die die im Buch vorhandenen Charaktere ausfüllen konnten.

Langwierige Vorbereitungen

"Es war eines dieser Projekte, die eigentlich ein Spielberg-Film sein mußten." Dieser bedeutungsvolle Satz kann nur von jemandem stammen, der Spielbergs Filme kennen- und schätzengelernet hat. Kathleen Kennedy, Produzentin des Films, kannte Spielberg tatsächlich schon geraume Zeit und wußte, wie man den Meister ködert. "Wenn Sie die Spielberg-Filme genauer betrachten, dann sehen Sie, daß er sehr interessiert an Themen ist, die aus dem Rahmen fallen, an unnormalen Dingen, die ganz normalen Leuten passieren." Autor Crichton hatte zudem das Glück, in Spielberg einen Di-

“
This is not
science
fiction; it's
science
eventuality.”

“
Steven
Spielberg

►
Eine der
Schlüsselsze-
nen...



JURASSIC PARK

Die Dinosaurier machen Lust auf die Besucher im "Jurassic Park", heute mit Joseph Mazzello als Tim. (c) United International Pictures GmbH

Giganten



JURASSIC PARK

Ein Tyrannosaurus Rex beschneuppt die Besucher im "Jurassic Park". - Szene mit Sam Neill als Dr. Alan Grant und Ariana Richards als Lex.

(c) United International Pictures GmbH

▲ Mein Frühstück bewegt sich noch...

nosaurier-Fan par excellence zu finden. Dazu kam noch, daß beide, Spielberg und Crichton, einen Blick hinter die Kulissen wagen, bevor sie etwas schreiben, beziehungsweise einen Film darüber machen. Crichton, der sich auch schon als Filmemacher einen Namen gemacht hatte ("Westworld" – Yul Brynner als wildgewordener Pistole-Robot machte Filmgeschichte) sammelt Informationen, bevor er sich an einen Roman setzt.

Ein paar Änderungen mußten allerdings in Kauf genommen werden. Von den im Buch auftauchenden 15 Saurierarten blieben im Film sechs – ein Zugeständnis, das wohl zähneknirschend, aber notgedrungen in Kauf genommen werden mußte. Da die Bewegungen der Dinos von Computern berechnet wurden (Industrial Light & Magic stützt sich auf die Hilfe von Iris-Indigo-Workstations, aber – man höre und staune – auch mehrere Amiga sollen Vorarbeiten geleistet haben), hätte eine größere Anzahl von Sauriern wohl die Rechnerkapazität des Pentagons gleich mit einbeziehen müssen – und das war dann wohl auch den beiden "Erzeugern" zu heikel. Bei den Bewegungen der Tiere wurde akribisch auf Realitätsnähe geach-

tet. Paläontologische Institute und Museen müssen sich wohl in der Zeit sehr über die vielen Besuche gewisser Leute gewundert haben, die wahrscheinlich auch wissen wollten, wie sich ein Tyrannosaurus Rex in der Nase gebohrt hat – salopp ausgedrückt. Allerdings hat sich die ganze Plackerei gelohnt: Was bis jetzt in einigen Trailern zu sehen war, läßt "das Schlimmste" befürchten: Zuschauer mit minimalem Nervensystem sollten sich bereits jetzt bei ihrem Psychiater einen Termin geben lassen; die Bewegungen der "Tiere" sind derart real geworden, daß man sich fragt, ob Crichton und Spielberg vielleicht nicht doch irgendwo ein geheimes Genlabor besitzen...

Jedoch sieht die Wirklichkeit anders aus: Der berühmte T.Rex (hat nichts mit der Popgruppe der siebziger Jahre zu tun) besteht aus ca. 6,5 m Ton und Fieberglas, überzogen mit einer Latex-Haut, deren Farbgebung aus einer Palette besteht, die nach Abbildungen zusammengemischt wurde. Dabei wurde so gut gearbeitet, daß sicher so mancher Museumsbesitzer vor Neid erblassen wird. Danach wurde der Saurier mit Technik und Hydraulik vollgestopft, mit der auch kleinste Bewegungen nachgeahmt werden konnten. Genutzt wurde dazu ein "Sechs-Achsen-

Flugsimulator" des Militärs; gesteuert durch Computer lassen sich die Bewegungen derart fließend gestalten, daß kein Unterschied zu richtigen Lebewesen mehr sichtbar wird – so heißt es jedenfalls von den Machern. Ob das stimmt, kann ja jeder selbst beurteilen, wenn er den Film gesehen hat.

Die Besetzung des Films mit Schauspielern war weit weniger kompliziert. In der Besetzungsliste findet man so bekannte Namen wie Sir Richard Attenborough, Sam Neill, Laura Dern oder Jeff Goldblum, der den Mathematiker Malcolm spielt, den einzigen Besucher, der das Unheil wittert und es sogar mit Hilfe der Chaos-Theorie zu beweisen versucht. Neben diesen berühmten Namen findet man in der Besetzungsliste noch eine Menge andere Mitwirkende, die nicht, oder besser nicht direkt im Rampenlicht stehen. Weil die Technik nun doch nicht alle Situationen meistert, mußten die Dinosaurier auch als Puppen erhalten, geführt und bewegt von Menschen.

Übrigens sollen die hier entstandenen Dinos nach dem Film nicht in Rente geschickt werden, weitere Rollen wurden ihnen angeboten, darunter in der Verfilmung über die Mario-Brüder.

Reif für die Filmgeschichte

Was Steven Spielberg aus Michael Crichtons Roman gemacht hat, verdient jetzt schon den Status "gigantomanisch". Damit ist aber nicht allein der Film gemeint, denn inzwischen hat die "Dinomanie" fast schon groteske Züge angenommen, hervorgerufen durch findige Geschäftemacher, die hier den Gig des Jahrhunderts sehen. Der Film ist kaum im Kino, schon gibt's Mini-Dinos, Maxi-Dinos, den T.Rex zum Kuscheln, Velociraptoren zum Liebhaben Kappen, T-Shirts, Hemden, Stempel, T-Shirt-Aufbügler und ... Spiele!



►
"Hast du gehört? Bayern München hat verloren..."

Ocean, die Firma, die bekannt für ihre Spielumsetzungen von Filmen ist, bringt die Saurier an jeden Computerbesitzer, habe er nun einen PC, Amiga oder eine Konsole. Sogar auf dem kleinsten Nintendo, dem GameBoy, macht der Tyrannosaurus Rex seinem Namen alle Ehre (siehe auch Test).

Viele Filme haben schon vor der Kinopremiere für Furore gesorgt, aber keiner bisher so wie Jurassic Park. Das Logo ist inzwischen zu einem Markenzeichen geworden, und es ist noch nie soviel über Dinosaurier gefragt worden, wie in dieser Zeit. Man kann über solche Marketingaktionen denken, was man will, aber im-



▲ Boah, sind die dick, Mann!

merhin hat diese etwas erreicht, was bisher noch kein Erdkundelehrer geschafft hat: das Interesse für eine Zeit zu wecken, in der die Erde von Giganten beherrscht wurde. Und die würden sich wahrscheinlich heute wundern, mit wieviel Aufwand ihr Leben verfilmt wird.

Oder auch nicht! Wer weiß, vielleicht stimmt auch ein bestimmter Liedrefrain: "Die Dinosaurier werden immer trauriger..." Dagegen weiß ich eins ganz genau: Geht ins Kino, geht in Jurassic Park. Ffalls Ihr das schon hinter Euch habt: Wenn Euch das Spielen auf der Straße zu langweilig ist, dann spielt im Park...

jb

JURASSIC PARK

System: **GameBoy**, empf. VK-Preis: **79,95 DM**, Hersteller: **Ocean**, England, Muster von: **Laguna**, 65451 Kelsterbach.

Steven Spielbergs neuester Filmhit zieht nun auch auf dem Handtaschen-spielgerät, dem GameBoy, seine Kreise. Ziel des Spiels ist es, sich gegen die Dinos zu behaupten und zu verhindern, daß sie den Park komplett übernehmen und sich von dort aus über die ganze Erde verbreiten.

Dabei müßt Ihr Euch durch undurchdringliches Gebüsch und verwinkelte Bauten kämpfen und Euch gegen Velociraptoren oder den ganz brutalen Tyrannosaurus Rex wehren. Eine Teilaufgabe besteht darin, Tim und Lex, Enkelkinder des Parkbesitzers, zu suchen und vor den ausgebrochenen Dinos und anderen prähistorischen Gefahren zu retten.

Ihr beginnt vor einem der Hauptgebäude—ohne Waffe—und seid gleich den Attacken der Echsen ausgesetzt. Um Euch die Biester vom Leib zu halten, müßt Ihr Euch nach entsprechender Munition umsehen. Leider ist die Munition begrenzt, und weil so viele Echsen umherlaufen, kommt Ihr schnell in prekäre Situationen.

Unterwegs begegnet Ihr nicht nur den Echsen, sondern auch den im Park aufgestellten Terminals, die vom netten Mr. DNA bewohnt werden. Mr. DNA beantwortet im Normalfall alle anstehenden Fragen der Besucher. Da die Situation alles andere als normal ist, sieht man die Sache wesentlich kritischer und Mr. DNA

Dinos im Park

Die "Dinomanie" darf jetzt auch auf Nintendos kleinstem stattfinden. Jurassic Park, der Erfolgsfilm nach dem Erfolgsbuch, findet auf dem GameBoy ebenso eine Fortsetzung wie auf den anderen Konsolen und Rechnern.

als das, was er eigentlich ist: Das Steuerprogramm für die einzelnen Zonen des Parks.

Leider sind die Terminals alles andere als einfach zu bedienen, Ihr benötigt vor allen Dingen Keycards, um irgend etwas zu erreichen. Diese Keycards sind irgendwo auf dem Areal verstreut, manchmal sogar—welcher Einfall—in den Dinosaurier-Eiern. Also versucht, diese Keycards zu finden und trotzdem nicht als Dino-Kraftfutter zu enden.

Leider sind die Keycards nicht gekennzeichnet, Ihr müßt also schon probieren, welche in welches Terminal passen und welche die Zugänge zu den Labors öffnen. Ihr müßt Euch durch insgesamt sechs Level kämpfen und eine Vielzahl von Gefahren bestehen. Euer Weg führt Euch in die entlegensten Flecken der Insel; besonders gefährlich, aber auch unterhaltsam, ist der Weg mit dem Paddelboot

über den Dschungelfluß. Das Spiel ist komplett in deutsch und enthält eine Vielzahl an Informationen über Dinosaurier.

Top-Game auf GameBoy

Filmumsetzungen auf dem GameBoy lassen eigentlich das schlimmste vermuten—siehe z.B. Cool World. Aber irgendwie scheint Jurassic Park ein Garant für Qualität zu sein. Obwohl das Spiel nicht gerade einfach ist, kann es ein "Gassenhauer" werden. Meine Meinung, daß man so etwas nicht auf einer—Entschuldigung—"Seifendose" spielen kann, mußte ich schon nach wenigen Augenblicken zurücknehmen.

Die Programmierer haben sich wirklich bei allem Mühe gegeben, ob Grafik, Sound oder Spielablauf. Die Figuren sind sauber gezeichnet und auf dem kleinen Display gut zu erkennen. Der Sound ist sehr melodisch und paßt exzellent zum Game. Es ist zwar etwas knifflig, ein paar Anhaltspunkte mehr hätten dem Spiel durchaus gut getan, aber insgesamt hat sich Jurassic Park seinen Hitstern wohl verdient.

jb/vb



◀ Der Dino lacht, das Futter kracht ...

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik.....	10
Sound.....	9
Spielablauf.....	10
Motivation.....	11
Gesamtnote.....	10

»GUT«

Jurassic Park – das Buch

Michael Crichton hat mit Jurassic Park (deutsch "Dino Park", Verlag Droemer Knaur, ISBN: 3-426-19290-X, Preis: 69 DM. Erhältlich auch als Taschenbuch ab 14 DM) einen Wissenschafts-Thriller der Extraklasse geschrieben. Die Story ist nicht simpel, aber auch nicht schwer zu verstehen:

Vor Jahrmillionen stach eine Mücke einen Saurier und saugte ihm Blut aus dem Körper. Diese Mücke wurde durch einen Zufall in einen Harztropfen eingeschlossen, der zu Bernstein verhärtete, den Mückenkörper von der Umwelt isolierte und konservierte. Nicht nur die Mücke blieb erhalten, auch das gesaugte Blut zerfiel nicht.

Ein privater, reicher Geschäftsmann verpflichtet Gentechniker – mit der Aufgabe, aus dem Blut des Sauriers die DNA (Desoxyribonukleinsäure – der Stoff des Körpers, der die Informationen über die jeweilige Art enthält) zu extrahieren und nachzubilden. Unter Zuhilfenahme von Großrechenanlagen gelingt das; Krokodileier werden mit diesen Genen bestückt und ausgebrütet. Was niemand für möglich gehalten hat, passiert: Tiere, die seit Jahrmillionen als ausgestorben galten, entstehen neu.

Der Grund für diese Art der "Restaurierung": Ein Erlebnispark soll auf einer Insel entstehen und den Menschen Einblicke in die Zeit der Echten geben – und dem Besitzer einige Millionen einbringen.

Um die Fachwelt zu überzeugen, werden Wissenschaftler und Journalisten eingeladen, wohl wissend, daß es Pannen gegeben hat. Diese werden jedoch heruntergespielt, und die ersten Tage des Besuchs lassen sich gut an.

Einer der Wissenschaftler jedoch, er ist Mathematiker, zweifelt an der ganzen Sache und stellt die These auf, daß nicht die Saurier das Unbekannte in dieser Welt sind, sondern die Welt das Unbekannte für die Saurier, so daß diese die Welt in etwas Bekanntes umwandeln müssen – was gleichbedeutend mit dem Auslöschen der Menschheit wäre. Beweisen will er diese Aussage mit der Chaos-Theorie (Wer kennt nicht die Julia- oder Mandelbrot-Mengen, die so schöne bunte Bilder auf den Computer-Monitoren erzeugen...). Am Anfang macht man sich lustig über ihn, doch schon bald treten Ereignisse ein, die seine Theorie praktisch untermauern.

Wie der vormals ruhige Park in ein grauenvolles, chaotisches Durcheinander verwandelt wird, beschreibt Crichton mit der wissenschaftlichen Ruhe eines Professors – und doch so fesselnd, daß man das Buch einfach nicht aus der Hand legen kann.

Wer also Jurassic Park nicht kennt – dieses Buch kann uneingeschränkt empfohlen werden. Zwar sagt die aktuelle Wissenschaft, daß solche Geschehnisse technisch nicht möglich sind, aber die andauernde Diskussion um die Freisetzung gentechnisch veränderten Getreides und von behandeltem Gemüse zeigt, wie nahe wir an der Fiktion sind.

Und für die, die Jurassic Park gelesen haben, ein zweiter Tip: "Nippon Connection" ist ein weiterer neuer Roman aus der Feder Crichtons, diesmal spielt er in der japanischen Wirtschaftsfiktion der USA. Keine Dinos: Aber ein seltsamer Mord steht im Mittelpunkt. Und... – auch dieses Buch soll verfilmt werden.

Dinos Ratespiel

Dino Park hier – Jurassic Park da. Wo man hinschaut, überall prangt das Logo mit dem Schädelknochen des Tyrannosaurus Rex. Da machen wir doch glatt mit!

Laguna Video Games hat extra aus diesem Grund etwas springen lassen, genauer gesagt, haben uns die netten Leute von Laguna tolles Zubehör zum Film für Euch mitgegeben. Alles was Ihr tun müßt, ist, die untenstehende Frage zu beantworten und sie an die

ASM

Kennwort: DINO

Postfach 1870

37258 Eschwege

zu senden. Wenn Ihr

- a) die richtige Antwort wißt,
 - b) 80 Pfennig in Briefmarken auf die Karte puffert und
 - c) die Postleitzahl richtig schreibt (was zugegebenermaßen der schwerste Teil ist),
- dann könnt Ihr einen der folgenden Preise gewinnen:
- 5x Jurassic Park für den GameBoy (Preis 1 - 5)
 - 7x T-Shirt Jurassic Park (Preis 6 - 12)
 - 7x je eine Baseballmütze Jurassic Park (Preis 13-20)

Eeeernaanaa, wie heißt denn nu die Frooogee?



Ach ja richtig: **Wie heißt der gefährlichste fleischfressende Dino mit vollständigem Namen?**
Alles klar? Dann ran an die Dinosaurier... – nein, an die Postkarten, und ab damit in den Briefkasten. Und wie heißt es so schön bei unseren Wettbewerben: Die Tronicer und ihre Angehörigen müssen draußen bleiben, und der Rechtsweg bleibt ebenfalls ausgeschlossen. Der Einsendeschluß ist übrigens der 30.09.93!

Jack is back!

JACK THE RIPPER

System: PC, geplant für: Amiga, Mac, Atari, VK-Preis: ca. 100 DM, Hersteller: Intergalactic Development, USA, Muster von: Bomico, 65451 Kelsterbach.

Vor 100 Jahren ging in London eine Gestalt um, deren bizarres Hobby die bestialische Ermordung von Prostituierten war. Insgesamt fünf Frauen fielen dem mysteriösen Schlitzer zum Opfer. Wer Jack the Ripper nun wirklich war, weiß immer noch niemand mit Sicherheit. Aus der Geschichte erwuchs ein Kult, der Hobbykriminologen und Krimiregisseure bis in die heutige Zeit beschäftigt.

Als dem Fuhrmann Charles Cross am 31. August 1888 im frühen Dämmerlicht so etwas wie ein altes Kleiderbündel auffiel, ahnte er noch nicht, daß er soeben das erste Opfer eines Massenmörders, der das viktorianische London in Angst und Schrecken versetzen sollte, gefunden hatte. Das mutmaßliche Kleiderbündel entpuppte sich als die sterblichen Überreste der Prostituierten Mary "Polly" Nichols. Die Leiche der Frau war mißhandelt und anschließend grausam verstümmelt worden.

Nun, London und ganz besonders der Whitechapel-Bezirk waren in diesen Jahren nicht gerade das, was man als Wohlstandsviertel bezeichnen konnte. Armut



▲ Grübeleien vor grausigem Inventar in der Gerichtsmedizin

und Gewalt waren an der Tagesordnung, ein Menschenleben wenige Pennys wert. Die Dirnen standen auf der untersten Stufe der Gesellschaft und waren so arm, daß sich niemand bei einigermaßen klarem Verstand die Mühe gemacht hätte, einen Raubmord zu begehen. Trotzdem geschah kaum eine Woche später ein zweiter Prostituiertenmord.

Annie Chapman, das offizielle zweite Ripper-Opfer, stammte aus dem gleichen Milieu, und dieser Mord stellte die Polizei vor noch viel größere Rätsel. Der Täter hatte sich diverse Organe als "Jagdtrophäe" mitgenommen. Die dazu nötigen chirurgischen Eingriffe waren fachkundig und präzise ausgeführt. So etwas konnten zum damaligen Zeitpunkt nur wenige Ärzte, und die gehörten alle der oberen Gesellschaftsschicht an. Grund genug für Londons Presse, den Fall in die Schlagzeilen zu packen und so die Ripper-Hysterie richtig anzuheizen.

Eine regelrechte Menschenjagd wurde abgehalten. Jeder verdächtigte jeden. Die Polizei tappte völlig im Dunklen und versuchte verzweifelt, Querverbindungen zwischen den beiden Fällen aufzuspüren.

Von alledem relativ unbeeindruckt, schlug der Mörder am 29. September 1888 ein weiteres Mal zu. Die Verletzungen von Elizabeth Stride waren jedoch so hastig und stümperhaft ausgeführt, daß der Verdacht entstand, Jack wäre bei seiner Bluttat gestört worden. Wahrscheinlich war das der Grund, daß in dieser Nacht außerdem auch Catherine Eddo-

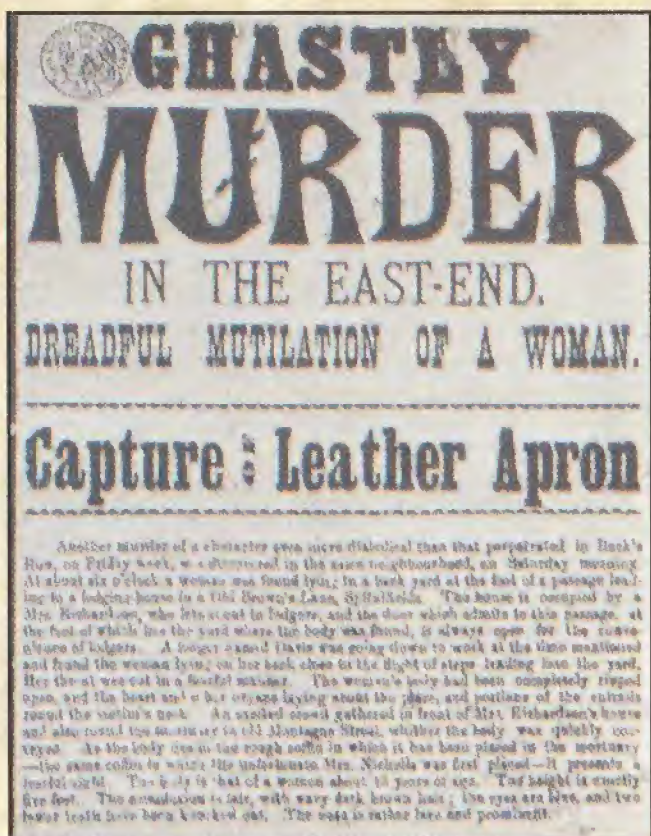
wes dran glauben mußte. Auch bei diesem Opfer fehlten diverse innere Organe.

Stadt in Angst

Langsam machte sich ein gewisser Unmut der Bürger gegenüber der hilflosen Polizei breit. Zeitungen wie das frühe Satiremagazin "Punch" machten sich öffentlich über die Ordnungshüter lustig und verbreiteten weiterhin Panik unter der Bevölkerung. Mittlerweile forderte der Täter die Beamten von Scotland Yard mittels Bekennerbriefen zu einem



▲ Viktorianisches Hide and Seek, jeder verdächtigt jeden



◀ **Einer der vielen
Justizirrtümer,
oder vielleicht
doch nicht?**



▲ **Futter für die Presse, der Würger würgte wieder**

“Fangt mich doch”-Spielchen auf, was die Verantwortlichen in wilde Verhaftungs- und Beschuldigungs-Aktionen trieb. Die Verdächtigenliste reichte vom einfachen Schuhmacher bis hoch zu Prinz Albert-Victor, der sich angeblich vor seiner Loge profilieren wollte.

Am 4. November starb mit Mary Jane Kelly das fünfte und letzte Ripper-Opfer. Auch diesmal wurde die Bevölkerung von der besonders brutalen und blutrünstigen Vorgehensweise des Rippers geschockt. Wieder ergaben sich nach dem Mord keine handfesten Beweise, die zur Überführung eines der Verdächtigen geführt hätten. Scotland Yard mußte mit gesenktem Kopf und unter dem Spott der Bürger eingestehen, daß der wahre Täter noch immer unerkannt sei.

Das ist der Stoff, der Historiker, Kriminologen und Hobbydetektive noch heute, 100 Jahre nach den grausamen Vorgängen, mächtig beschäftigt. Nach Freigabe

der Originalakten durch Scotland Yard erlebt der Fall des Schlitzers von London jetzt eine neue Renaissance.

Who is Jack?

Zahlreiche Buchwerke, die sich mit der Rekonstruktion der Fälle, neuentdecktem Beweismaterial, schlampiger Arbeit der zuständigen Beamten und einer unbestimmten Anzahl weiterer Morde beschäftigen, die dem Würger zugeschrieben werden, sorgen erneut für die wildesten Gerüchte und Verdächtigungen. War es der Leibarzt der Königin, ein sensationsgieriger Journalist, oder hätte intensiver unter den Freimaurern gefahndet werden sollen? Höchste Zeit, daß sich die findigen Computereckel an die Verfolgung und Entlarvung des Massenmörders begeben.

Mit der neuen Crime-Hunter-Simulation von Intergalactic Development liegen alle historisch relevanten Fakten in einer Spielumgebung vor, die die kleinen grauen Zellen aller Freizeit-Sherlocks zum Rotieren bringen dürften.

Nightmare in Whitechapel

In mühsamer, jahrelanger Kleinarbeit hat Ezra Sidram – Strategiefans von seinem Meisterwerk Universal Military Simulator her bekannt – alle bekannten und publizierten Fakten, Personen und Standorte der historischen Mordserie zusammengetragen, um da-

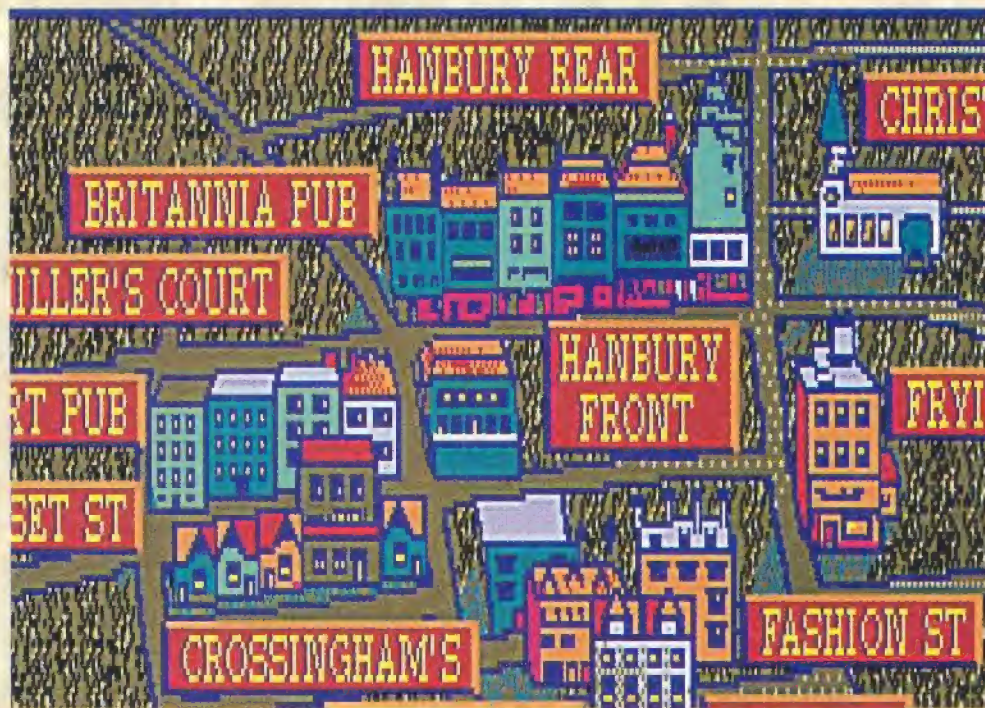
raus eine möglichst authentische Simulation der damaligen Vorgänge zusammenzubasteln.

Im PC-Spiel “Jack the Ripper” kann der ambitionierte Heimdetektiv eine von über hundert realen Personen, die in irgendeiner Form mit den Bluttaten in Verbindung gebracht wurden, anhand von Beweisen und Aussagen überführen und mittels logischer Beweisketten enttarnen. Dazu wird der Spieler softwaremäßig an den Schauplatz des Verbrechens gebeamt. Hier wird zunächst einmal das Opfer untersucht, und die am Tatort anwesenden Personen werden interviewt. Wichtige Aussagen oder Erkenntnisse über Beweise werden in Textform präsentiert und können mittels “Drag and Drop”-Operation ausgeschnitten und in den Detektiv-Notizblock eingeklebt werden.

Weitere Hinweise können in der Tageszeitung oder durch Absuchen des Tatorts



▲ **Wirkt doch richtig lebendig, das Modell im London Dungeon**



▲ **Softwaregestütztes Detektivspiel: Tatortbegehung im Whitechapel-District**

gewonnen werden. Aus den gewonnenen Fakten werden mittels logischer Schlussfolgerungen weitere Verdachtsmomente zusammengefügt. Verdächtige Personen oder in den Aussagen erwähnte Standorte können über eine Karte des viktorianischen London besucht werden. Dabei wurden Originalaussagen, wahre Begebenheiten und Zeitungsausschnitte verwendet. Sowohl die Standorte als auch die Beweismittel sind also keineswegs fiktiv, sondern wurden in akribischer Kleinarbeit in das Programm aufgenommen.

Während man noch auf der Suche nach weiteren Beweisen ist, mordet Jack fröhlich weiter. Manche wichtigen Hinweise tauchen erst nach weiteren Morden auf. Da die Mörderhatz jedoch in Quasi-Echtzeit abläuft, entstehen keine lange Wartezeiten. Das Herumreisen in London und das Absuchen von Tatorten kostet gnadenlos Zeit, die von der Spieleruhr abgezogen wird.

Wer den Schlitzer nach dem vierten Mord immer noch nicht identifiziert, wird selbst zum Opfer der Bestie. Wer der Mörder nun wirklich ist, weiß ganz allein die Software, denn die würfelt den wahren Täter vorher aus der Verdächtigen-schar aus und präpariert die Beweise entsprechend. Bis ein Fall geknackt und aufgeklärt ist, muß man mit durchschnittlich 80 Stunden Detektivarbeit rechnen. Dank der riesigen Zahl von Personen und Beweisen sind nahezu unendliche Kombinationen und Spiellösungen möglich.

The Beast must Die

"Jack the Ripper" benötigt knappe 4 MB Festplattenplatz, läuft jedoch auch zufriedenstellend, wenn man einen Uralt-XT mit CGA-Grafik und nur einem Diskettenlaufwerk sein eigen nennt. Nach der Installation muß man sich erst einmal mit der Tatsache abfinden, daß die Grafik des Spiels anscheinend ebenfalls aus viktorianischen Tagen stammt. "Aufgrund der geringen Verbreitung von VGA-Karten wurde die komplette Grafik im 16-Farben-EGA-Standard gehalten" – Originalzitat Ezra Sidram. Na ja, bei der jahrelangen Suche nach Fakten über Jack the Ripper können einem gewisse Fortschritte in der Hardwareentwicklung auch schon mal entgehen.

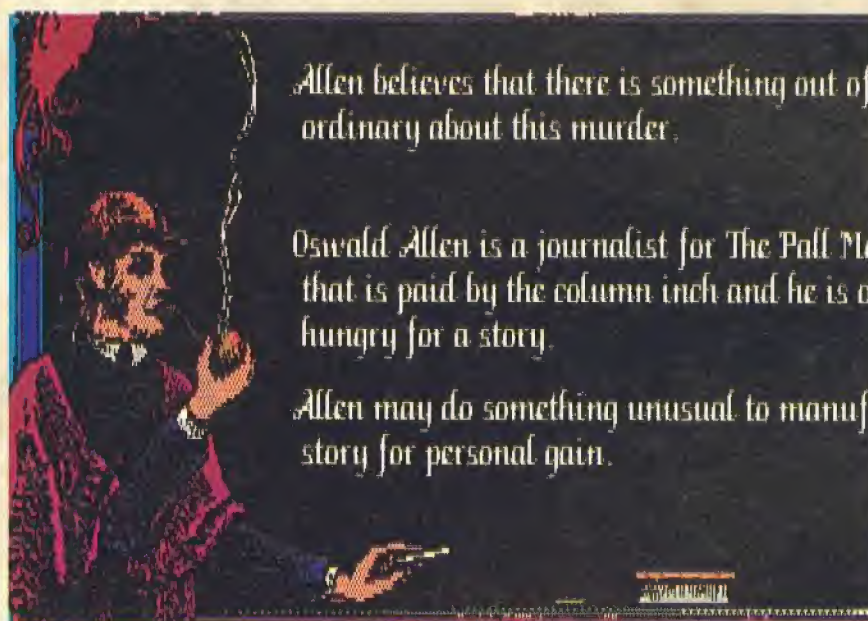
Nichtsdestotrotz sind die Grafiken fein gezeichnet und basieren allesamt auf Originalvorlagen. Stimmungsvoll ist das ganze Ambiente auch ohne fotorealistische Sümpfe von Blut, und der Sound-Blaster gibt wunderschöne, klassisch instrumentierte Musik aus den Tagen Jack the Rippers von sich. Das Menüsystem je-



▲ Der Schauplatz des ersten Mordes

denfalls entspricht modernsten Anforderungen und macht den Umgang mit dem Programm zum Vergnügen. Freipositionierbare Fenster sowie das vollständig mit der Maus bedienbare "Drag and Drop"-System ermöglichen relativ ermüdungsfreies und zügiges Kniffeln.

Das umfangreiche Handbuch mit jeder Menge Originalzeichnungen und reichhaltigen Informationen tut ein übriges, um das richtige Feeling aufkommen zu lassen. Ein mitgeliefertes Tutorial, in dem alle Schauplätze und Aussagen, die zur Lösung eines Demo-Falles beitragen, markiert sind, ermöglicht einen schnellen Einstieg, auch oh-



▲ Wir konstruieren ein Verdachtsmoment



▲ So sah Londons Tagepresse den Ripper

ne längeres Handbuchstudium. Während das Tutorial allerdings noch mit einer recht kurzen Kette von knapp 9 gutdokumentierten Beweisen zum wahren Mörder führt, ist der Spieler ansonsten auf sich allein gestellt und mit einem Irrsinnswust von Aussagen, Zeitungsmeldungen und sonstigen Hinweisen beschäftigt. Hat wohl der Journalist Allan Oswald, der merkwürdigerweise immer als erster am Ort des Verbrechens auftaucht, etwas mit den Greuelthaten zu schaffen? Oder war es vielleicht doch John Pizer, ein jüdischer Schuhmacher mit dem Spitznamen "Lederschürze"? Letzterer wurde damals mehrfach von seinen "redlichen" Nachbarn denunziert, weil "er immer so böse guckt".

Murders by the Dozen

Verdachtsmomente gibt es viele – teilweise recht zweifelhafte Beschuldigungen, die aufgrund von Vorurteilen oder Rassenhaß ihre Runde in der Gerüchteküche machten, andererseits recht massive Beweise, die jedoch im letzten Moment durch eine andere Aussage oder ein unwiderlegbares Alibi wertlos werden. Ohne vollständige Beweiskette gibt es keine Verhaftung, und wer tagelang die falsche Person verdächtigt, dem geht es wie damals Scotland Yard: Am Ende steht man ohne die geringste Ahnung da, wer denn nun wirklich der wahre Täter war. Glücklicherweise läßt sich das Game zu jedem Zeitpunkt während der Ermittlungsarbeiten abspeichern und bei Fehlspekulationen an einer "sicheren" Stelle wieder aufnehmen.

Mit "Jack the Ripper" liegt ein völlig neues Spielegenre vor. Im Gegensatz zu bekannten Detektiv-Rätseln wie beispielsweise "Sherlock Holmes" kann man das Game, durch das Zufallskonzept bedingt, nicht ein für allemal durchspielen. Hier wurden Adventure, Strategie und Knobelspielelemente zu einer gelungenen Mischung verquickt. Wenn auch die Grafik etwas altertümlich aussieht und nicht mit übertriebenen Lobgesängen bedacht werden kann, so machen die Atmosphäre, die Spielmotivation und der authentische Background dieses Manko wieder wett.

ddf/tom

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik.....	8
Anleitung	11
Spielablauf.....	12
Motivation.....	11
Gesamtnote.....	10

»GUT«



▲ Ripperkult in Reinkultur – die "Experience" im London Dungeon



▲ Warte, warte noch ein Weilchen ...



London, England

August 31, 1888

MURDER MOST FOUL! BODY FOUND IN BUCK'S ROW!

The body of one of the unfortunates that reside and attempt to eke out a living in Whitechapel was

Two
Doc

▲ Here's the news!



▲ In der Dorset Street ging Jack seinem ungewöhnlichen Hobby nach

Allen, die sich berufen fühlen, noch ein wenig mehr auf den Spuren des Rippers zu wandeln, und öfter mal in London sind, sei ein Besuch im London Dungeons angeraten, der größten Dauerausstellung über die Grausamkeiten der menschlichen Geschichte.

Das London Dungeon gilt weltweit als eine der Hauptattraktionen der britischen Hauptstadt. "Grufties" und andere Schauderwillige aus England und der ganzen Welt besuchen diese gewaltige Ausstellung aus dunkleren Tagen. Schon beim Betreten der düsteren und gruseligen Räume hat man sofort den Eindruck, in die Vergangenheit zurückgeworfen zu werden. Nicht nur, daß man einen starken visuellen Eindruck durch die lebensechten Dioramen und Schaustücke bekommt, auch Gerüche und Soundeffekte geben eine recht realistische Vorstellung von Vorgängen, die Jahrhunderte zurückliegen.

Steht man vor einem der lebensechten Modelle, wird die Szenerie über unsichtbar platzierte Lautsprecher mit Kommentaren und typischen Sounds unterlegt. Zahlreiche Hi-Tech-Attraktionen – wie z.B. Holo-Projektionen, bei denen mittels Lasertechnologie Animationen auf Modelle geworfen werden – geben tolle Effekte, die den ganzen Szenarien noch mehr Leben verleihen.

*the
London
Dungeon*

Im London Dungeon geht es jedoch nicht nur um das Geisterbahn-Feeling, sondern auch um den historischen Background. Jedes Exponat wird durch eine mehrsprachige, informative Schautafel genauestens erklärt. Frei erfundene Horrorgestalten gibt es nicht, alle Ausstellungstücke basieren auf realen Ereignissen.

Eine der Hauptattraktionen des London Dungeon ist die "Jack the Ripper Experience". Die permanente Sonderausstellung ist die umfangreichste öffentliche Sammlung über den Massenmörder. Eine Multimedia-Show als blutiger "Lokaltermin" im London des 19. Jahrhunderts, Begleitpersonen in passenden Kostümen sowie zahlreiche Exponate aus Scotland Yards Schwarzem Museum, einer Yard-internen nichtöffentlichen Asservatenkammer, machen die Show zum Mekka aller Ripper-Jäger. Komplette Teile des viktorianischen Whitechapel-Distrikts wurden als Fassaden naturgetreu nachgebildet.

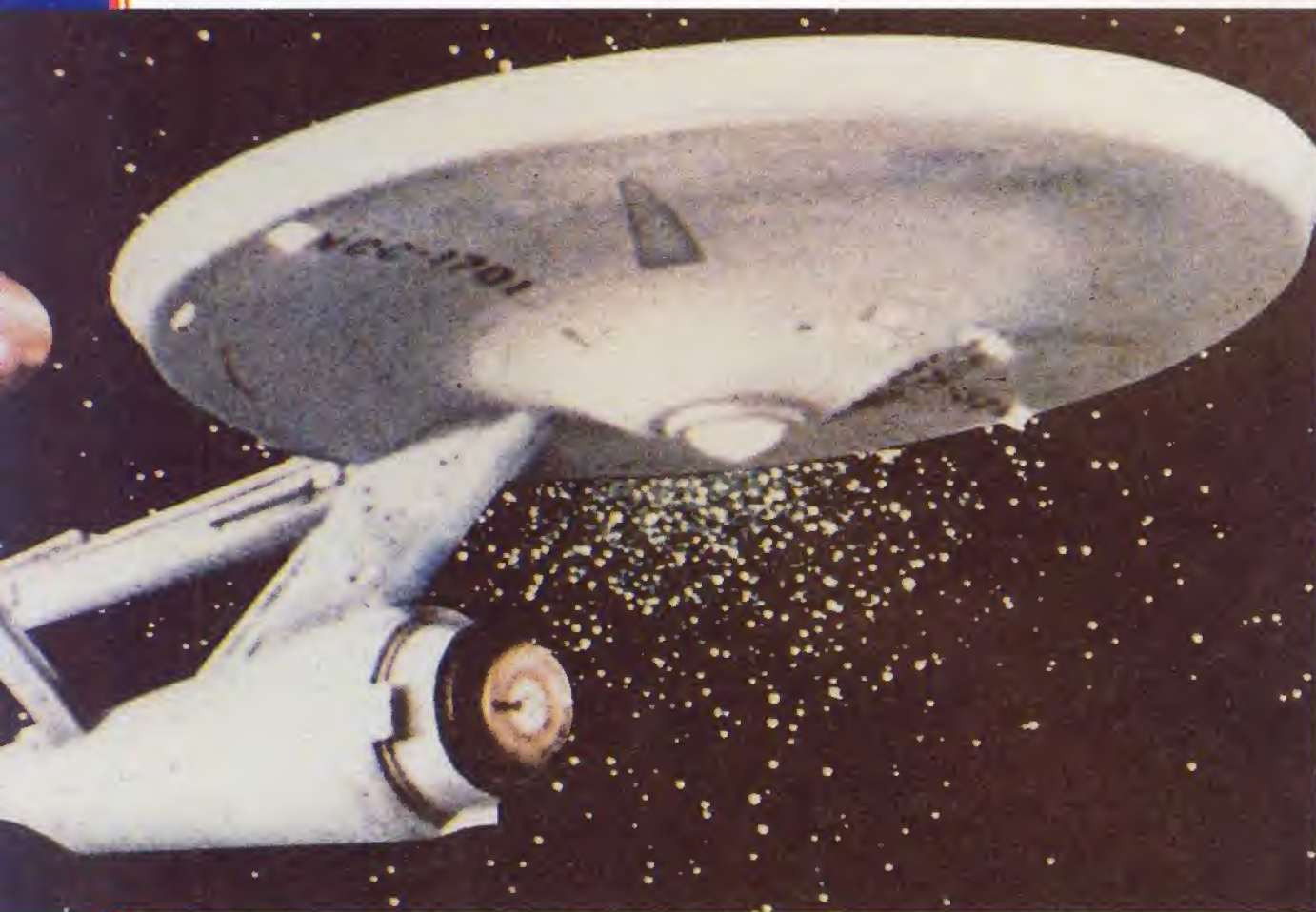
Für Kinder und Leute mit schwachen Nerven ist die Sache nicht geeignet. Ansonsten ist dieses Horror-Museum, das in keiner deutschen Stadt eine Chance hätte, durchaus einen Blick wert. Übrigens stammen alle Realfotos aus dem London Dungeon.

ddf/tom

Logbuch des Captains, Sternendatum 0989,1: Der Weltraum, unendliche Weiten. Wir schreiben das Jahr 2200. Dies sind die Abenteuer des Raumschiffs Enterprise, das mit seiner 400 Mann starken Besatzung fünf Jahre lang unterwegs ist, um neue Welten zu erforschen, neues Leben und neue Zivilisationen. Viele Lichtjahre von der Erde entfernt, dringt die Enterprise in Galaxien vor, die nie ein Mensch zuvor gesehen hat.

Beam

me up,



◀ Die Ur-Enterprise

Das neue Konzept fand Gefallen, und die Dreharbeiten zur ersten Season erhielten grünes Licht. Der Film *Where No Man Has Gone Before* wurde 1966 fertiggestellt und NBC übergeben. Nach der 30. Episode wollte man die Serie schon absetzen, das jedoch verhinderten Fanproteste, und eine zweite Season wurde gestartet, aber an einem wesentlich schlechteren Sendeplatz ausgestrahlt.

Danach sollte die Serie wieder eingestellt werden, aber auch hier konnten Fanproteste das Ende noch verhindern. Es kam, wie es kommen mußte: Nach der dritten Season wurde die Produktion dann endgültig eingestellt, und es halfen auch kein Wehklagen und keine Proteste mehr.

1973 kehrte Star Trek auf den Bildschirm zurück: als Zeichentrickserie. Dies ging jedoch gründlich in die Hose. Den Fans gefielen die Zeichentrick-Ausgaben ihrer Helden ganz und gar nicht, und so wurden nur 22 Folgen produziert.

Star Trek im Kino

1975 faßte man den Entschluß, die Enterprise erneut auf große Reise zu schicken, diesmal in Form eines Kinofilms. Nach einigem Hin und Her entschied man sich für eine Fortsetzung der Serie. Sogar Leonard Nimoy sagte dem Projekt *Star Trek 2* zu, obwohl er große Bedenken hatte, nie mehr von seinem Spock-Image loszukommen. Es kam wie immer anders: Nur neun Tage vor Drehbeginn entschied man sich gegen dieses Projekt.

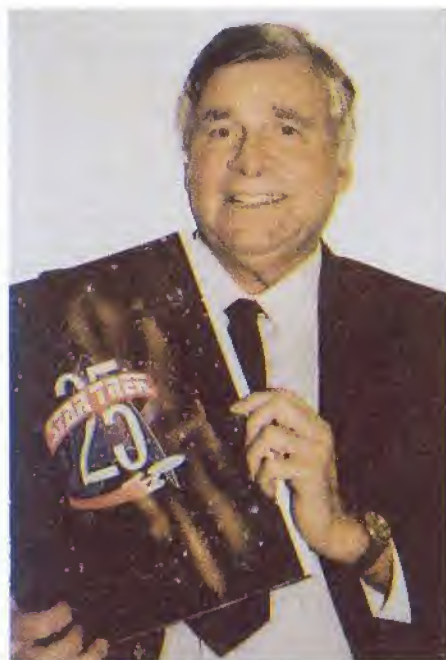
Ein halbes Jahr lang überlegte man dann bei Paramount, was nun mit der Enterprise geschehen sollte. Schließlich entschied man sich 1978, die Enterprise mit Captain Kirk und seiner Crew im Kino auf große Reise zu schicken.

Am 6. Dezember des darauffolgenden Jahres fand schließlich die Premiere des Films *Star Trek – The Motion Picture* statt. Trotz der Oscar-nominierten Spezialeffekte erzielte der Film nicht den gewünschten Erfolg. Er war schlicht zu langatmig, da er im Grunde genommen

Raumschiff Enterprise, seine Besatzung und besonders Mr. Spock sollten eigentlich jedem bekannt sein. Star Trek ist ohne Zweifel eines der beliebtesten Science-Fiction-Phänomene, die die Welt gesehen hat. Eine Vielzahl Fanclubs, hohe Kinoeinnahmen, Einschaltquoten und Umfragen bestätigen das. Die Quintessenz: Star Trek wurde im letzten Jahr zur beliebtesten Fernsehserie gekürt.

Gene Roddenberry war der Ideenlieferant zu dem Projekt. Er legte zunächst der amerikanischen Filmfirma MGM sein Konzept für eine SF-Serie vor, bei dem das Pionierwesen der Gründerjahre der USA in die Zukunft und damit in den Weltraum verlegt wurde. Roddenberry wollte eine intellektuell anspruchsvolle, in eine spannende Handlung verpackte Serie schaffen. Seiner Meinung nach fehlte dem amerikanischen Fernsehen diese Kombination aus Abenteuer, Gesellschaftskritik und Toleranz zwischen

den Crewmitgliedern. Star Trek sollte die Zuschauer dafür sensibilisieren, gemeinsam eine bessere Welt zu schaffen, in der auch unterschiedliche, fremde Rassen ohne irgendwelche Vorurteile zusammenleben können. Die Fans sind sich einig, daß der Versuch auf solch eine psychologische Ebene zu gehen, geglückt ist und daß dies den eigentlichen Erfolg der Serie ausmacht.



▲ Der Macher von Star Trek: Gene Roddenberry

überarbeiten und einen zweiten Film vorzulegen. Erst im neuen Pilotfilm kamen Kirk & Co. ins Spiel, nachdem man außer Spock und Krankenschwester Christine Chapel (sie spielte in der ersten Version den ersten Offizier) die ganze Crew ausgetauscht hatte.

Scotty

nichts anderes war, als eine auf 130 Minuten gestreckte Fernsehepisode, die für den Auftakt zu *Star Trek 2* bereits in Drehbuchform vorlag.

Trotz dieser mehr oder weniger großen Bauchlandung war man 1981 fest entschlossen, bessere Ergebnisse zu liefern. Nicholas Meyer legte dann auch einen der besten Star-Trek-Filme vor: *Star Trek II – The Wrath Of Khan*. Er war spannend bis zur letzten Minute und hatte ein überraschendes Ende: Der beliebte Spock mußte sterben. An diesem Filmtod änderten weder Fanproteste noch Drohbriefe an Leonard Nimoy etwas...

Als man 1983 den dritten Film ankündigte, war Nimoy's Rückkehr als Mr Spock nicht sicher. Bekannt war nur, daß er Regie führen sollte. Wie sich später herausstellte, hatten sich die Drehbuchautoren wirklich etwas sehr Ausgefallenes ausgedacht, um Spock zurückkehren zu lassen. Auch sein Filmvater Sarek (Mark Lennard) war nach langer Zeit erneut zu sehen. Dafür verabschiedete sich mit einem großen Knall ein anderer Star: Das bekannte Raumschiff explodierte gegen Ende des Films. Es hagelte wieder einmal Proteste, jedoch konnten sie nichts an der Handlung ändern.

Der wahrscheinlich beste Star-Trek-Film wurde 1984 angekündigt. Diesmal war die Crew ohne Enterprise in die Ver-

Die neue Raumstation: Deep Space Nine

gangenheit gereist. Dieser Teil hatte alles, was man von einem guten Science-Fiction-Film erwarten konnte, auch der Humor kam nicht zu kurz. Zwei Jahre später erlebte er in den Kinos seine Premiere und spielte allein in Amerika und Kanada fast 59 Millionen Dollar ein, was ihn auf Platz 16 der erfolgreichsten Filme seines Genres brachte. Eine besondere Überraschung war die Rückkehr der Enterprise, die man komplett neu gebaut hatte.

Nach diesem Erfolg ließ der fünfte Film nicht auf sich warten. 1988 begannen die Dreharbeiten, und William Shatner fungierte als Regisseur. Doch dieser Film floppte. Warum, wieso, weshalb? Keiner konnte direkt nachvollziehen, ob es am Regisseur, an der Handlung oder aber an der billigeren Special-Effects-Firma lag – *Star Trek V* kam jedenfalls bei den Zuschauern nicht an, und damit schien das Ende für die alte Crew besiegelt.

Doch anlässlich des 25. Jubiläums zog man bald einen sechsten Film in Betracht. 1991 kam er in die Kinos und verwöhnte die Fans wieder mit bester Science Fiction. George Lucas' Firma "Industrial Light and Magic" sorgte für beste Effekte, die Handlung war gut, und Nicholas Meyer lieferte wie schon mit *Star Trek II* einen guten Film.

Star Trek VI war ein regelrechter Kassenmagnet und spielte eine Menge Geld ein. Seit Ende Juni letzten Jahres mehrten sich die Gerüchte, daß man bei Paramount bereits über einen siebten Teil verhandele. Nun ist es endlich raus: Piccard & Co., die *Nächste Generation*, gehen auf erste große Kinoreise, Weihnachten 1994 kommt

der Film, in dem man wahrscheinlich auch Shatner und Nimoy in kurzen Gastrollen sehen kann, in die Kinos.

Eine neue Generation – eine neue Serie

Am 10. Oktober 1986 wurde bei einer Pressekonferenz bekanntgegeben, Star Trek solle in Form einer Serie ins Fernsehen zurückkehren. Allerdings ohne die alte Crew. Der Titel "The New Generation" wurde 1987 schließlich in *The Next Generation* geändert, aus Dr. Crushers Tochter Leslie wurde Sohn Wesley. Nach zahllosen weiteren Änderungen konnten die Dreharbeiten mit Captain Jean-Luc Piccard und dessen Erstem Offizier Riker beginnen.

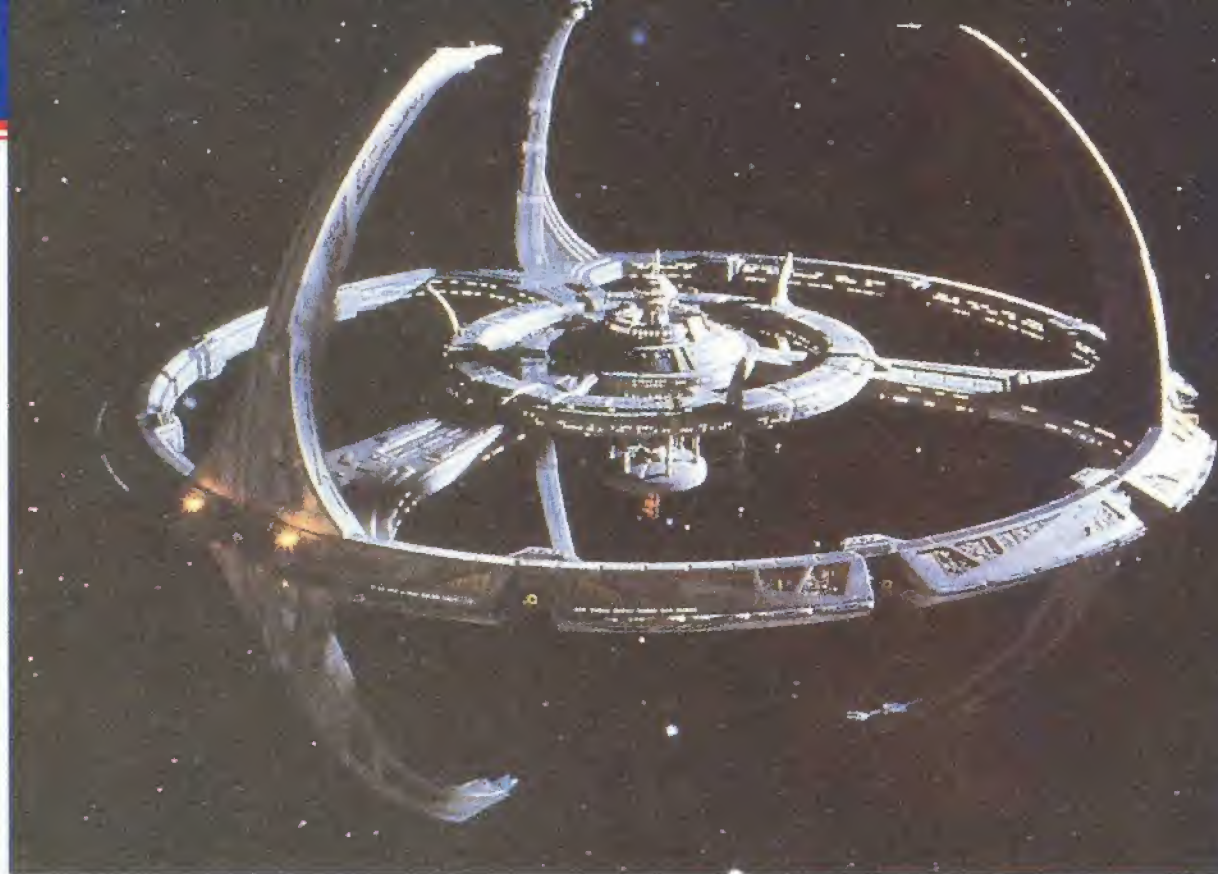
Das neue Raumschiff Enterprise ist nun achtmal so groß und zweimal so lang wie das alte. Die Besatzung umfaßt statt – wie früher – 430 jetzt ganze 1012 Personen.

Ungewöhnlich ist das Vorhandensein eines Klingonen (Lieutenant Worf) und eines Androiden (Lieutenant Commander Data) auf der Brücke. Auch neu: Es befinden sich Kinder auf dem Schiff. Früher hatten nur die Besatzungsmitglieder Platz, jetzt wohnen dort ganze Familien.

Ein Ende der Serie ist nach der 7. Season geplant. Nachdem diese "im Kasten" ist und die Serie rund 180 Folgen umfassen wird, soll die Next Generation nach Möglichkeit mit weiteren Spielfilmen in die Kinos kommen. Die Schauspieler haben bereits jetzt die Nase voll von ihren Rollen. Damit dürfte wohl klar sein, daß die Serie nicht fortgesetzt wird.

Das jüngste Kind der Star-Trek-Familie

Anfang des Jahres fand in Amerika der erfolgreichste Serienstart aller Zeiten statt: Der Pilotfilm zur dritten Star-Trek-Serie *Deep Space Nine* sorgte für gigantische Einschaltquoten, die Kritiken waren



▼ Enterprise der nächsten Generation: NCC 1701-D



▲ Das Raumdock der Erde

allerdings nicht allzu positiv. Im April 1992 wurde das ausgearbeitete Konzept für den Next-Generation-Ableger vorgestellt. Die Handlungen spielen sich anders als gewohnt in einer Raumstation ab. Der Pilotfilm brachte bereits viele gute Special Effects: Jede Menge Aliens waren zu sehen, und sogar die Enterprise und Captain Piccard hatten ihre Gastauftritte.

Eine der Hauptrollen wird von Avery Brooks gespielt, der schon aus der Next Generation als O'Neal bekannt ist. Neben vielen Darstellern gibt es außerdem Lebewesen, die ihre Gestalt wechseln können, Kira Nerys, eine Bojanerin, die die Position des Ersten Offiziers einnimmt, und einen Ferengi, der als Barkeeper dort arbeitet.

Star Trek in Deutschland

Nachdem Star Trek in den USA abgesetzt wurde, erstand das ZDF – wie auch andere ausländische Fernsehsender – einen Teil der Originalserie. Damals gab es hierzulande kaum Science-Fiction-Serien. Sie wurden für kindisch gehalten und kaum beachtet. Entsprechend wurde Star Trek mit einer auf Kinder zugeschnittenen Synchronisation versehen und erhielt einen Sendeplatz, an dem sowieso kaum jemand anderes zusah: nämlich parallel zur ARD-Sportschau.

Besonders die Nachvertonung ließ zu wünschen übrig. Die Philosophie Gene Roddenberrys wurde von der deutschen Übersetzung nicht gerade unterstützt. Eine Folge wurde derart verschnitten, daß der Zuschauer am Ende total konfus war und der eigentliche Sinn verborgen blieb. Ausdrücke wie Spitzohr oder

Langohr kamen im Original nicht ein einziges Mal vor. Um so erstaunlicher ist es, daß die Serie bei uns so viele Fans bekam.

The Next Generation wird heute sinngemäß übersetzt und gesendet. Die Fehler, die damals gemacht wurden, sollen heute vermieden werden. Zur Zeit werden die Fans mit Star Trek zur Genüge versorgt. Bis Anfang August wiederholte das ZDF montags bis donnerstags alle bereits gesendeten Next-Generation-Folgen, dann folgten bis zum Ende August neue Episoden. Seit Anfang Juli hat sich SAT.1 in den Konkurrenzkampf eingeschaltet und macht dem zweiten Programm den Sendeplatz mit der Wiederholung aller Original-Episoden streitig. Obwohl die Serie chronologisch geordnet ist, gibt sich SAT.1 alle Mühe, diese Chronologie durcheinander zu bringen.

Nach Ablauf dieser Folgen bringt der Privatsender ein Special über 25 Jahre Raumschiff Enterprise und ein weiteres über den ersten Pilotfilm *The Cage*. Ab November sind dann 130 Folgen der Next Generation zu sehen.

Auch Deep Space Nine hat der Mainzer Privatsender gekauft und beginnt Mitte des nächsten Jahres mit der Ausstrahlung, während im gleichen Jahr erneut die ersten fünf Spielfilme laufen.

Star Trek und doch kein Ende

Wie schon von anderen Filmen und Serien bekannt, spielt auch bei Star Trek der Verkauf von Produkten rund um dieses Phänomen eine große Rolle. Besonders der Büchersektor wird von Star Trek heimge-



▲ Konfrontation im Weltall

sucht. Im Heyne Verlag werden bis Oktober 83 Bücher zu diesem Thema erschienen sein.

Das neueste Exemplar von J. M. Dillard heißt "Botschafter" und bildet den Auftakt zu einer Reihe von Neuerscheinungen zur neuen Serie Deep Space Nine. Von den Romanen, die vorher im amerikanischen Pocket-Verlag erschienen sind, kann man besonders *Dämonen*, *Ismael* und *Zeit zu Töten* empfehlen. Im Oktober wird im selben Verlag ein Buch von Roland Hahn erscheinen, das speziell die Star-Trek-Filme behandelt. Der Heyne-Verlag hat erkannt, daß sich die Bücher gut verkaufen, und druckt alle vergriffenen Exemplare nach, so daß jederzeit alle zu haben sein dürften.

Daneben gibt es noch Tausende andere Produkte, angefangen von Krawatten, Videos über Plastikfiguren bis hin zu Aufnähern und Buttons. Zwei der beliebtesten Modellbausätze sind im Bazar der ASM käuflich zu erwerben, und eine Menge anderer Artikel kann man im Shoppervice des Star-Trek-Fanclubs "STCE" bekommen (Adresse siehe unten).

Mr Spock Goes Computer

Nur wenige Jahre nach der Ausstrahlung der ersten Fernsehserie gab es auch schon das erste Star-Trek-Computerspiel. 1967 wurde es von einem Trekkie programmiert, gespielt werden konnte es jedoch nur auf zimmergroßen Rechnern, und daher wurde es auch zu einem Flop. 1972 folgte schon Spiel Nummer zwei, diesmal für einen HP-Computer.

Als Star Trek dann berühmter wurde und Videospiele aufkamen, gab es mehrere Ballerspiele, so z.B. für Vectrex und Atari VCS 2600. Später folgten ein Actionspiel für den C64 und verschiedene Text-Adventures. Im Herbst 1987 erschienen *Star Trek – The Rebell Universe* und *Star Trek V – The Final Frontier* für den Atari ST. Ersteres zeigte, was der Atari so drauf hat, zweiteres kann man aufgrund der eintönigen Handlung vergessen.

Der absolute Hit unter den Computerspielen wurde *Star Trek 25th Anniversary*. Interplay kombinierte Action mit Adventure und baute sowohl Roddenberrys Philosophie als auch den Witz der einzelnen Charaktere in das Spiel ein.

Danach erschien noch der berühmte *Star Trek Screen Saver* von After Dark. Dieser macht die Kaffeepause zum unterhaltsamsten Zeitpunkt des Tages, wenn Mr. Spock durch den eben geschriebenen Text wandert und diesen mit Phaserschüssen vernichtet. Außer kommerzieller Software gibt es natürlich auch Shar-

**Neue Medien,
neue Dimensionen,
neue Messethemen**

**Frankfurt
goes
electronic**

Information:
Ausstellungs- und Messe-GmbH
des Börsenvereins
des Deutschen Buchhandels
Postfach 10 01 16
60001 Frankfurt am Main
Fax: 069 - 21 02 227/277

Eintritt für Fachbesucher mit Legitimation
täglich von 9 bis 18.30 Uhr,
montags bis 14 Uhr
für Privatbesucher
9. und 10. Oktober
von 9 bis 18.30 Uhr

Branchenforum
Electronic
Publishing:
Sachgruppe 1100
in der Halle 1

**45.
Frankfurter
Buchmesse**
6.-11. Oktober 1993



Übersicht der Star-Trek-Kinofilme

Filmname	Jahr, Regie, Länge	Kurzinhalt des Films
Star Trek (The Motion Picture; Der Film)	1979, Robert Wise, 132 Min.	Eine fremdartige Wolke fliegt direkt auf die Erde zu und hinterläßt Spuren des Todes. James Kirk bekommt deshalb das Kommando über die Enterprise zurück. Mit Hilfe Spocks antwortet er der Wolke, und durch einen Bluff entdeckt er, daß diese eigentlich nur eine NASA-Sonde ist. Zwei Besatzungsmitglieder vereinigen sich mit ihr, um zu einer mit Logik und menschlichen Emotionen kombinierten Lebensform zu werden.
Star Trek II (The Wrath of Khan; Der Zorn des Khan)	1982, Nicholas Meyer, 114 Min.	Ein Forschungstrupp entdeckt unfreiwillig Khan, einen alten Gegner Kirks, und wird mitsamt Raumschiff von diesem gefangen genommen. Es gelingt Khan, Kirks Schiff schwer zu beschädigen. Außerdem kann er einen Torpedo in seine Gewalt bringen. Als er diesen nach einem weiteren Gefecht auslöst, hilft nur noch Spocks tödlich endender Einsatz, um die Enterprise mitsamt Crew zu retten.
Star Trek III (The Search for Spock; Auf der Suche nach Mr. Spock)	1984, Leonard Nimoy, 105 Min.	Ein Effekt des von Khan gezündeten Torpedos hat Spocks Leichnam regenerieren lassen. Sein gesamtes Wissen hatte dieser kurz vor seinem Tod auf McCoy übertragen. Kirk stiehlt die Enterprise, um den inzwischen von Klingonen gefangenen Landtrupp, der den nun ständig alternden Spock gefunden hat, zu befreien. Dabei wird die Enterprise zerstört. Mit dem klingonischen Schiff werden McCoy und Spock auf Vulkan, Spocks Heimatplaneten gebracht, wo er sein Wissen (seine Katra) wieder übertragen bekommt.
Star Trek IV (The Voyage Home; Zurück in die Gegenwart)	1984, Leonard Nimoy, 119 Min.	Eine Sonde, die der Erde alle Energie entzieht, kann nur aufgehalten werden, wenn ihr inzwischen ausgestorbene Buckelwale eine Antwort geben. Also wagen Kirk & Co. einen Zeitsprung ins 20. Jahrhundert. Um zurückfliegen zu können, müssen sie in dieser Zeit einige Probleme lösen. Letztendlich schaffen sie es jedoch, zwei Wale mit in die Zukunft zu nehmen, die der Sonde antworten, die sich daraufhin zurückzieht.
Star Trek V (The Final Frontier; Am Rande des Universums)	1989, William Shatner, 105 Min.	Sybok, der Halbbruder Spocks, der sich anders als andere Vulkanier von Emotionen leiten läßt, kann die Enterprise in seine Gewalt bringen und in das Zentrum des Universums vordringen, wo er Gott erwartet. Dieser entpuppt sich allerdings als ein unbekanntes Wesen, das sich ganz und gar nicht wie Gott benimmt. Mit Hilfe der Klingonen wird Kirk gerettet, Sybok allerdings stirbt.
Star Trek VI (The Undiscovered Country; Das unentdeckte Land)	1991, Nicholas Meyer, 104 Min.	Durch die Explosion des Mondes Praxis und verheerende ökologische Folgen, die sich daraus für die Klingonen ergeben, wollen diese nun Frieden mit der Föderation schließen. Kirk soll die klingonischen Vertreter eskortieren, wird aber zusammen mit McCoy von ihnen gefangen genommen, da er scheinbar für die Ermordung ihres Kanzlers verantwortlich ist. Spock gelingt die Befreiung Kirks und McCoys und die Aufklärung des Mordanschlages. Zusammen mit Captain Sulu kann ein weiterer Anschlag verhindert werden, was die Friedensverhandlungen zwischen Klingonen und Föderation einen Schritt weiter bringt.

aware. Überzeugendes habe ich hier jedoch nicht finden können. Wie bei den ersten Star-Trek-Spielen geht es hier meist nur ums Navigieren und Ballern. Dies bringt den eigentlichen Sinn der Serie nicht rüber. *Win Trek* überzeugt allerdings durch seine gute Benutzeroberfläche, *GLSMC II* liefert zwei tolle, wenn auch nur einige Sekunden dauernde Animationen, *Star Base 1* ist eine Datenbank, die jede Next-Generation-Episode bis Nummer 131 ausführlich katalogisiert hat. Ansonsten gibt es auf Seiten der Shareware wenig zu melden.

Soviel also zu Star Trek auf Computer. Auch für den Game Boy ist vor einiger Zeit ein kommerzielles Spiel erschienen, und im Herbst wird *Star Trek 2* auf den Markt kommen, die Fortsetzung des Action-Adventures von Interplay! Außerdem bastelt die Firma Spectrum Holo-byte zur Zeit an einer Mischung aus 3D-Action- und Adventurespiel, das sich mit der Next Generation beschäftigt. Erste Screenshots sehen fantastisch aus!

Star Trek lebt – ob als Buch, Film oder Serie. Und daran wird sich wohl in der nächsten Zeit nicht viel ändern. Man kann nur hoffen, daß Gene Roddenberrys Philosophie nicht untergeht und



▲ Neue Serie – neue Crew

daß aus Star Trek nicht eine der zahllosen "gewöhnlichen" Serien wird, bei denen böse Invasoren die Erde entweder zerstören oder erobern wollen.

Denjenigen, die mehr über Star Trek erfahren wollen, empfehle ich Ralph Sanders *Star Trek Universum*, das mit zirka 600 Seiten Umfang im Heyne Verlag für rund 20 DM erschienen ist.

Star Trek hat viele Fans und demzufolge auch eine Reihe Fan-Clubs. Der *Star Trek Central Europe*, 1978 gegründet, gehört dazu und hat mittlerweile 2100 Mitglieder. Selbst Schauspieler aus der Serie zählen zu den Mitgliedern. Der Mitgliedsbeitrag des mittlerweile größten Star-Trek-Clubs in Europa beträgt 43 Mark jährlich und wird ausschließlich zur Deckung von Unkosten eingesetzt; Profit wird hier also nicht gemacht. Es werden sogenannte Conventions (Clubtreffen) mit Star-Trek-Stars vom Club angeboten. Außerdem kann man über den dazugehörigen Shop-Service zu Modellbausätzen, Postern usw. kommen, auch wenn man nicht Mitglied ist. Infos gibt's gegen Rückporto bei:

STCE
Dirk Bartholomä
Postfach 220111
86181 Augsburg

Marco Gremmel/vb

Versand: Schönstraße 91 · 81543 München · Tel. 089/6645-30 · Fax -62

Ladenverkauf (Preise identisch) · 80333 München · Theresienstr. 152 · Tel. 089/522787

IBM / PC				SUPER NES				MEGA DRIVE				AMIGA			
A-Train	DV	95,00		Street Fighter 2	DA	55,00		Act Raiser	dt	114,00		Mario All Star	dt	87,00	
Aces over Europe	DV	74,00		Strike Commander	DA	89,00		Addams Family	dt	99,00		Mechwarrior	dt	139,00	
Airbus A320 USA	DA	85,00		Syndicate	DV	79,00		Ad. Fam.2 (Pugsley's S.)	dt	105,00		Mortal Kombat	dt	125,00	
Atac	EV	65,00		Ultima 7 Serpent Isle II	DA	79,00		Adventure Island	dt	109,00		NHLPA Hockey '93	dt	105,00	
B-17 Flying Fortress	DA	83,00		WWF Europ. Rampage	EV	42,00		Alien 3	dt	109,00		PGA Tour Golf	dt	109,00	
Battle Isle Data 2	DV	45,00		War in the Gulf	DV	75,00		Asterix	dt	99,00		Pit Fighter	dt	79,00	
Battletoads	DA	51,00		Waxworks	EV	29,00		Batman Returns	dt	119,00		Push Over	dt	99,00	
Betrayal at Kondor	DV	74,00		Whale's Voyage	DV	69,00		B.O.B.	dt	99,00		Race Drivin	dt	79,00	
Bundesliga Prof. 2.0	DV	69,00		Willy Beamisch (EGA)	DA	49,00		Bubsy	dt	99,00		Road Riot 4WD	dt	79,00	
Burning Steel	DV	79,00		Wing Commander 2	DV	79,00		Bulls vs Blazer	dt	99,00		Rocky & Bullwink	us	99,00	
Challenge o. t. 5 Realms	EV	89,00		X-Wing	DA	89,00		Congos Caper	dt	99,00		Sim City	dt	87,00	
Comanche Data 1	DV	49,00		Zool	DA	59,00		Crash Dummies	dt	119,00		Spiderman / X-Man	dt	109,00	
Das schwarze Auge	DV	79,00						Darius Twins	dt	95,00		Star Wing	dt	99,00	
Dune 1	DV	39,00						Desert Strike	dt	109,00		Streetfighter 2	dt	87,00	
Dune 2	DV	63,00						Doomsday Warrior	us	105,00		Streetfighter 2 Turbo	us	139,00	
Eight Ball Deluxe	EV	69,00						F1 Exhaust Heat 1	dt	119,00		Super Bomber Man	jp	125,00	
Eishockey Manager	DV	79,00						Fatal Fury	dt	109,00		Super Drivin Suzuki F-1	dt	119,00	
Eye of the Beholder 3	EV	79,00						First Samurai	dt	119,00		Super Star Wars	dt	119,00	
Fields of Glory	DV	85,00						Harley's Hum. Adv.	dt	99,00		Terminator 1	dt	119,00	
Fire and Ice	DA	58,00						Home Alone	dt	109,00		Terminat.2 (Arcd. Game)	dt	116,00	
Flashback	DV	68,00						Home Alone 2	dt	109,00		Tiny Toons	dt	109,00	
Flight Simulator 5.0	EV	129,00						Hunt for Red October	dt	109,00		Tom & Jerry	dt	109,00	
Football Manager 3	EV	79,00						Jack Nicklaus Golf	dt	89,00		WWF Royal Rumble	dt	119,00	
Freddy Pharkas	DV	67,00						James Bond jr.	dt	79,00		Waynes World	us	109,00	
Home Alone	DA	39,00						James Pond	dt	129,00		Where I. t. W. Is Carmen	dt	129,00	
Home Alone 2	EV	29,00						Jim. Connors Pro Tennis T.	dt	105,00		World League Basketb.	dt	87,00	
Humans Race St. Alone	DV	49,00						Kick off	dt	109,00		Zelda 3	dt	87,00	
Ishar 2	DA	57,00						King Arthur's World	dt	119,00					
Kings Quest 6	DV	79,00						Lemmings	dt	105,00					
Legacy	DV	89,00						Lethal Weapon	dt	99,00					
Links 386 Belfry	EV	42,00						Lost Vikings	dt	99,00					
Lost Vikings	DV	83,00						Magical Quest	dt	105,00					
Lotus Turbo Challenge 3	DA	66,00													
Maniac Manison 2	DV	89,00													
Maupiti Island	DV	19,00													
Might & Magic 5	EV	79,00													
Pinnball Dreams	DA	56,00													
Pirates Gold	DV	89,00													
Prince of Persia II	DA	69,00													
Ringworld	EV	69,00													
Sensible Soccer	DA	54,00													
Space Hulk	DA	79,00													
Space Quest 5	DV	67,00													
Stellar 7 (VGA)	DV	39,00													

Achtung!
Mortal Kombat

Welt-Veröffentlichung am 13.09.1993
Auslieferung am 12.09.1993

(Auch für Gameboy und Gamegear)

Bitte rechtzeitig vorbestellen!

Weitere Ladenverkäufe (Ladenpreise können variieren)

01159 Dresden	Reisewitzer Str. 46	Tel. (noch nicht)
32423 Minden	Markt 13	Tel. 0571/21648
51381 Leverkusen	Akazienweg 5	Tel. (noch nicht)
70182 Stuttgart	Charlottenstr. 40	Tel. 0711/2369964
80333 München	Theresienstr. 152	Tel. 089/522787
81543 München	Oefelestr. 9	Tel. 089/652908
82319 Starnberg	Tutzing-Hof-Platz 3	Tel. 08151/29772
86551 Aichach	Martinstr. 31	Tel. 08251/53250

Händleranfragen erwünscht!

An- und Verkauf von gebrauchten Spielen.

Versandkosten per Post DM 7,- zzgl. Nachnahme. Versandkosten per UPS DM 9,- (Neue Bundesländer DM 12,-) zzgl. Nachnahme. Ab DM 250,- Versandkosten frei. Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. DM 15,- Versandkosten. Preislisten gegen frankierten Rückumschlag. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten!

Briefe an die Redaktion

Meinungsfight

Selten hat ein Thema für so viel Wirbel im Feedback gesorgt wie unsere "Highlights"-

Story der Ausgabe 6'93 über das Taktik-Live-Sport-Freizeitspiel

"Gotcha!" (auch "Paintball" genannt). Ihr erinnert Euch: Wir

hatten eine Gruppe aus Nordhessen bei einem Spielwochen-

ende begleitet und in der betreffenden Ausgabe eine Reporta-

ge darüber gebracht. Im Feedback der 8'93 meldeten sich dann

Leser mit unterschiedlichen und zum Teil sehr heftig vertretenen

Ansichten darüber zu Wort. In dieser ASM geht die Sache nun in

die zweite Runde: Wir finden, daß ein solcher Streit der Meinungen

gerade dann, wenn es um so wichtige Themen wie Gewalt, Toleranz

oder auch Jugendschutz geht, gar nicht ausgiebig genug geführt

werden kann. Darum haben wir dem Thema diesmal massig Platz ein-

geräumt. Wir hoffen, Ihr seht das auch so und findet den "Kampf um

Gotcha!" genau so interessant wie wir. Immerhin gab es ja in den Medi-

en dazu bislang bloß Vorurteile und tendenziöse Hetze zu sehen bezie-

hungsweise zu lesen. Klar, daß unser "Rückfutter" auch weiterhin allen

offen steht – zu jedem beliebigen Thema. Also auch wenn Ihr einfach mal

zweckfreien Dummfug abblubbern wollt – gönnt der Bundespest

die Briefmacke und schreibt an:



ASM-Redaktion
Feedback
Postfach 1870
37258 Eschwege

Gotcha

(Anmerkungen zu den Leserbriefen in ASM 8/93, die sich auf die Gotcha!-Titelstory aus 6/93 beziehen)

✉ Es macht sehr wohl einen Unterschied, ob ich joystickkrüttelnderweise niedere Instinkte am Computer auslebe oder wahrhaftig im Kampfanzug unter annähernd realistischen Bedingungen durchs Gelände streife und meine Geschicklichkeit im Anschleichen, Überrumpeln und Ausschalten (symbolisch Töten) eines Gegenspielers (Feindes) trainiere. In Zeiten der feigen Brandstif-

ter, der mehr als gewaltbereiten Rechts- und Linksextremisten, im Augenblick, wo vor unserer Haustüre mitten in Europa ein mieser, greulicher, blutiger menschenverachtender Bruder- und Schwesternkrieg (Bürgerkrieg) herrscht, in dieser Zeit besitzen Sie die Unsensibilität und Ignoranz und bringen einen Typ mit Kampfmontur und Waffen auf das Titelblatt einer SOFTWAREZEITSCHRIFT. Ihrer Argumentation, daß Sie Trends nachspüren wollen, aus denen sich irgendwann Computerspiele entwickeln könnten, halte ich entgegen, daß ich das äußerst suspekt und faden-scheinig finde. Trotz der Fülle an Software für Wirtschafts-

Sport- und Flugsimulatoren suchte ich bisher in Ihrer Zeitschrift Reportagen über wirtschaftliche Zusammenhänge, sportliche Ereignisse oder z. B. Fluganleitungen für junge aufstrebende Fliegerasse vergeblich (natürlich hat dies hier nichts verloren).

Titelseiten fungieren in erster Linie als Eigenwerbungsfläche mit der stark suggestiven Botschaft "Kauf mich!" Sie müssen sich nun unterstellen lassen, daß Sie dieses Coverbild und die Story durchaus trendgerecht und im Hinblick auf die offenen zum Ausbruch gekommene rechte politische beschämende Meinung vieler "lieber alter und junger Mitbürger" aus

finanziellem Kalkül plazierte haben. Das war nicht sehr klug, meinen Sie nicht? Sie schreiben, Sie hätten in erster Linie keinen erzieherischen Auftrag. Aber Sie haben eine gewisse erzieherische Mitverantwortung, da Sie doch auf eine Menge Kinder und Jugendliche Einfluß nehmen.

Die BRD soll nun in der Weltgemeinschaft immer mehr Mitverantwortung tragen. Wir alle können auf Leute, die unsere Kinder mit Hobby-Ramboismus angeilen und in der Weltöffentlichkeit eine erneuerte negative, pauschalisierte Meinung erzeugen, herzlichst verzichten. Daß solche Live-Spiele zur Zeit weltweites Inte-

Amiga

IBM

Atari ST

Amiga

IBM

Atari ST

Amiga

IBM

Atari ST

A320 Airbus Edition USA /dt	89,95	89,95	89,95
A-Train /dt	82,95	89,95	—
A-Train Construction Set /dt	42,95	42,95	—
Abandoned Places 2 /dt	62,95	—	—
Aces of the Pacific + Mission Disk. /dt	—	79,95	—
Aces over Europe	—	74,95	—
Amberstar /dt	77,95	87,95	77,95
Arabian Nights /dt	46,95	—	—
B17 Flying Fortress /dt	64,95	89,95	69,95
Battle Isle + Data Disk. /dt	66,95	76,95	—
Battle Isle Data Disk. 2 /dt	41,95	41,95	—
Beavers /dt	46,95	—	—
Betrayal at Krondor /dt	—	77,95	—
Blaster /dt	49,95	—	—
Body Blows /dt	46,95	V,mö	—
Bundesliga Manager Prof. 2.0 /dt	69,95	69,95	69,95
Burning Steel /dt	—	84,95	—
Burntime /dt	V,mö	V,mö	—
Chaos Engine /dt	49,95	V,mö	49,95
Chess Maniac 5 Billion and 1	—	92,95	—
Chuck Rock 2 /dt	46,95	—	—
Civilization /dt	76,95	89,95	69,95
Comanche /dt	—	89,95	—
Comanche Mission Disk. /dt	—	49,95	—
Combat Air Patrol /dt	64,95	V,mö	64,95
Dark Sun	—	V,mö	—
Das Schwarze Auge 1 /dt	77,95	82,95	—

Das Schwarze Auge 2 /dt	V,mö	V,mö	—
Day of the Tentacle /dt	—	89,95	—
Day of Tentacle CD-ROM	—	89,95	—
Der Patrizier /dt	74,95	89,95	74,95
Desert Strike /dt	54,95	—	—
Dogfight /dt	V,mö	89,95	—
Doom	—	V,mö	—
Dune 2 /dt	54,95	63,95	—
Dungeon Master & Chaos strikes back /dt	64,95	—	64,95
Eishockey Manager /dt	74,95	82,95	—
Empire Deluxe	—	79,95	—
Eye of the Beholder 3	—	72,95	—
Falcon 3.0 /dt	—	89,95	—
Falcon 3.0 Mission Disk. /dt	—	57,95	—
Fallen Empire /dt	82,95	89,95	—
Fields of Glory /dt	—	89,95	—
Fire & Ice /dt	46,95	54,95	46,95
Flashback /dt	59,95	69,95	—
Football Manager 3 /dt	V,mö	84,95	—
Formula 1 Grand Prix /dt	76,95	89,95	76,95
Freddy Pharkas /dt	—	69,95	—
Goal! /dt	53,00	—	V,mö
Gunship 2000 /dt	69,00	89,95	—
Hannibal /dt	69,95	82,95	—
Historyline 1914 - 1918 /dt	82,95	82,95	—
Indiana Jones 4 - Fate of Atlantis /dt	86,95	89,95	—
Ishar 2 /dt	49,95	59,95	—
Jurassic Park /dt	57,95	66,95	—
King's Quest 6 /dt	—	79,95	—

Lands of Lore /dt	—	V,mö	—
Leather God. of Phobos 2 /dt	—	59,95	—
Legend of Kyrandia /dt	63,95	63,95	—
Lemmings 2 /dt	62,95	84,95	66,95
Links 386 Pro /dt	—	89,95	—
Links Belfry Course	—	41,95	—
Lionheart /dt	56,95	—	—
Lost Vikings /dt	59,95	69,95	—
Lothar Matthäus /dt	V,mö	V,mö	—
Michael Jordan in Flight /dt	—	76,95	—
Might & Magic 5	—	79,95	—
Morph /dt	49,95	—	—
Pinball Dreams /dt	46,95	59,00	—
Pinball Fantasies /dt	54,95	—	—
Pirates! Gold /dt	—	89,00	—
Prince of Persia 2 /dt	—	69,95	—
Railroad Tycoon /dt	77,95	89,95	77,95
Railroad Tycoon Deluxe /dt	—	94,95	—
Return of the Phantom	—	89,95	—
Secret of Monkey Island /dt	69,95	84,95	72,95
Secret of Monkey Island 2 /dt	84,95	84,95	—
Secret Weapons of the Luftwaffe	—	79,95	—
Sensible Soccer '93 /dt	49,95	59,00	49,95
Sherlock Holmes /dt	—	87,95	—
Silent Service 2 /dt	77,95	77,95	77,95
Sim Farm /dt	—	V,mö	—
Space Hulk /dt	V,mö	84,95	—
Space Legends /dt	74,95	79,95	—
(Inhalt: Elite Plus, MegaTraveller, Wing Commander)	—	—	—
Space Quest: Compilation 1-4	—	89,95	—
Space Quest 5 /dt	—	69,95	—
Star Trek /dt	74,95	74,95	—
Street Fighter 2 /dt	56,95	—	56,95
Strike Commander /dt	—	89,00	—
Strike Commander Speech Pack /dt	—	34,95	—
Syndicate /dt	63,00	83,00	—
Taskforce 1942 /dt	—	89,95	—
The 7th Guest	—	139,00	—
The Legacy /dt	—	89,95	—
Tornado /dt	V,mö	69,00	—
Transarctica /dt	49,95	49,95	—
Traps 'n' Treasures /dt	62,95	—	—
Ultima 7 /dt	—	84,95	—
Ultima 7 Teil 2 /dt	—	79,95	—
Ultima Underworld /dt	—	79,95	—
Ultima Underworld 2 /dt	—	79,95	—
Unlimited Adventures	—	72,95	—
Veil of Darkness /dt	—	87,95	—
Walker /dt	57,95	—	—
Wall Street Manager /dt	—	82,95	—
War in the Gulf /dt	69,95	74,95	—
Whale's Voyage /dt	63,95	69,95	—
Wing Commander /dt	44,95	39,95	—
Wing Commander 2 /dt	—	84,95	—
Wing Com. 2 Spec. Oper. 1 oder 2 /dt	—	41,95	—
Wing Com. 2 Speech Pack	—	37,95	—
Wing Commander Academy	—	V,mö	—
Wizardry 7 /dt	V,mö	89,95	—
Wrestle Mania 2 /dt	52,95	54,95	52,95
X-Wing /dt	—	89,95	—
X-Wing Mission Disk. 1 /dt	—	39,95	—
Zool /dt	54,95	59,95	—

MEGA-HITS

Aces over Europe	75,—	IBM-PC
Day of the Tentacle /dt	89,—	IBM-PC
Goal /dt	53,—	Amiga
Gunship 2000 /dt	69,—	Amiga
Pinball Dreams /dt	59,—	IBM-PC
Pirates! Gold /dt	89,—	IBM-PC
Sensible Soccer '93 /dt	59,—	IBM-PC
Syndicate /dt	63,—	Amiga
	83,—	IBM-PC
Tornado /dt	69,—	IBM-PC

Computer-ZUBEHÖR

1 MB-Erweiterung für Amiga (abschaltbar & Uhr & schnelle Speicherchips)	49,90
2. Laufwerk 3,5" für Amiga	139,00
Advanced Gravis Joystick IBM-PC	75,00
Gravis Game Pad (Amiga & Atari ST)	43,00
Gravis PC Game Pad	48,00
Sound Blaster 2.0 Deluxe Edition /dt	169,00
Sound Blaster Pro Deluxe Edition /dt	279,00
Sound Blaster 16 ASP /dt	469,00
Das Lucasfilm-Buch 1 /dt	29,80
Das Lucasfilm-Buch 2 /dt	29,80

SONDER Angebote

	Amiga	IBM	Atari ST
Alien Breed Edition	22,95	—	—
Battlehawks 1942	24,95	24,95	24,95
California Games 2	22,95	22,95	22,95
F-15 Strike Eagle 2 /dt	32,95	32,95	32,95
F-16 Falcon /dt	32,95	—	—
F-16 Falcon Mission Disk. 1 oder 2	22,95	—	—
F-19 Stealth Fighter /dt	32,95	32,95	32,95
Imperium /dt	22,95	22,95	22,95
M1 Tank Platoon /dt	32,95	32,95	32,95
Maniac Mansion	24,95	24,95	24,95
Midwinter 2 /dt	32,95	32,95	32,95
North & South	22,95	22,95	22,95
Pinball Magic /dt	22,95	22,95	22,95
Pirates!	27,95	27,95	27,95
Populous + Data Disk.	24,95	29,95	27,95
Prince of Persia	19,95	22,95	—
Project X /dt	22,95	—	—
Shanghai 2 /dt	—	22,95	—
Tennis Cup 2	22,95	22,95	22,95
Turrican /dt	22,95	—	22,95
Turrican 2 /dt	22,95	—	22,95

SO könnt Ihr gleich bestellen:

Einfach bei uns anrufen und Eure Bestellung durchgeben, oder eine Postkarte/Brief mit Euren Wünschen an uns schicken. Der Versand erfolgt dann per Nachnahme (+ 9,— DM) oder per Vorkasse (+ 4,— DM). Ab 100,— DM Bestellwert liefern wir grundsätzlich portofrei. Auslandskunden bestellen bitte nur schriftlich gegen Vorkasse.

Bachler — Computersoftware

**Postfach 1113 • 46361 Bocholt
Blücherstr. 24 • 46397 Bocholt**

☎ 02871/86 31

18 30 88

18 06 37 • 18 54 43

FAX 0 28 71/86 31

Bachler
Computersoftware

Feedback

resse finden, beweist nur die weltweite Lust einer immer größer werdenden Gruppe Aggressoren am echten Kriegsspiel. Wenn erst einmal der Reiz des neuen Spiels verbraucht ist, wird sich aus dieser Personen- gruppe ein gewisser Anteil verblödeten realitätsloser Spinner rekrutieren, der dem Rest der Menschheit damit den letzten Nerv raubt, indem er mit scharfen Waffen weiterspielt.

Wolfgang Schuhmann

(Anm. d. Red.: Eine Gegenfrage: Haben Sie als Kind mit Erbsenpistolen geschossen? Die können – wenn man z.B. ins Auge getroffen wird – auch durchaus gefährlich sein, sind aber im Spielwarenhandel frei erhältlich und werden von Erziehungsberechtigten weitgehend geduldet. Wenn ja, dann sind Sie todsicher später zu scharfen Waffen übergewechselt, oder? Na ja, wie Sie schon angedeutet haben: Die Welt ist furchtbar schlecht. Live-Taktikspieler in aller Welt sind grundsätzlich verkappte blutrünstige Aggressoren, die friedliebenden Bürgern wie Ihnen ans Leder wollen. Tendenziöse Magazine wie unseres tragen dann dazu bei, Kinder zu brutalen Bestien umzuerziehen.

Nein, im Ernst: Diejenigen, die "Gotcha!"-Markierer benutzen wollen, müssen 18 Jahre alt sein und sind damit nach dem Gesetz volljährig. Mit anderen Worten: Hier hat im Zweifelsfall nicht einmal mehr das Elternhaus Einfluß auf den Betreffen-

den. Ob in diesem Alter die geistige Reife erreicht ist oder nicht, ist hierbei nicht Diskussions- thema. Sicher ist, daß Sie einem "Erwachsenen" quasi etwas untersagen wollen.

Daß wir in Form einer völlig objektiven Berichterstattung über diesen im Herkunftsland USA sehr beliebten Sport berichten, der hierzulande ebenfalls Furore macht, ist für ein Spielmagazin (das sich keineswegs nur an Kinder oder Jugendliche richtet) zwar nicht die Regel, aber doch nicht abwegig. Was hätten sonst etwa Kochrezepte oder Reiseberichte in TV-Zeitschriften zu suchen?

Das Titelbild haben wir nicht "trendgerecht" mit dem Blick auf Rechtsradikale oder Gewaltniks ausgewählt. Für solche Leute ist ein faires Mannschaftsspiel wie "Gotcha!" purer Kinderkram und sicher kein Grund, eine ASM zu lesen. Das Bild war medientypisch auf einen Teil des Heftinhalts bezogen. Abgesehen davon müßten mindestens die Hälfte aller deutschen Magazin-, Heft- und auch Buchtitel diskutiert werden, denn ein Sylvester Stallone als "Rambo" oder eine Brigitte Nielsen als fast barbusige, schwerbewaffnete "Red Sonja" ist vielleicht eher gewaltbetont als der "Gotcha!"-Spieler auf der ASM 6'93. Dennoch haben sie alle eines gemeinsam: Sie spielen eine "Rolle" und wissen diese durchaus von der Realität zu unterscheiden. Daß der Zweck eines Titelbildes "Kauf mich!" ist, kann keiner abstreiten – aber Provozieren ist ja

wohl eine legitime Methode, oder nicht?

kate)

Hallo Peter,

✉ ...nach dem Abgang eines Hauptteils der "alten Garde" war ich nach den ersten 1, 2 Ausgaben unter Deiner Leitung sehr skeptisch. "Feedback", Tests u.ä. gefielen mir nicht mehr so gut wie "früher". ABER nun kann ich behaupten, daß sich das alles doch sehr zum Positiven entwickelt hat... Die ASM hat wieder einiges an Innovation und Frische gewonnen, bspw. durch KATEs Filmspecials, diverse Hintergrundreportagen, eingestreute Hardwaretests, Vorstellung von computerunabhängigen Gesellschaftsspielen und Extra-Stories (bspw. über "Gotcha", wo sich doch sehr viele Leser vor den Kopf gestoßen fühlen – warum eigentlich?)... Und Du, Peter: Versuche weiterhin, den Lesern zu vermitteln, was Toleranz, Gefühle und Objektivität bedeuten, denn das finde gerade ich als Punk (der tagtäglich mit Intoleranz und Abweisung geradezu überschüttet wird) UNHEIMLICH WICHTIG in dieser Gesellschaft.

Beste Grüße sendet

Heiko Weigelt

(Anm. d. Red.: Danke! Ich habe mich selten über einen Brief so gefreut wie über diesen. Ich versuche, den Vorurteilen in meinem eigenen Kopf auf die Spur

zu kommen. Wer von sich behauptet "Ich behandle grundsätzlich jeden fair", der ist möglicherweise so von sich überzeugt, daß ihm andere im Grunde zwei Meter weit achten vorbeigehen. Er merkt dann wahrscheinlich gar nicht, wenn er sich aufhetzen läßt und Vorurteile verinnerlicht. Das gilt, wie ich finde, auch in bezug auf die Medienhetze gegen "Gotcha!"-Spieler.

sz)

✉ Die Unterstellung von Michael Nolden, daß bei der Bundeswehr herumgeballert wird, ist eine Frechheit! Da ich schon über 3 Jahre beim Bund bin, weiß ich, was ich schreibe, wenn ich behaupte, daß kein Rekrut eine Waffe in die Hand bekommt ohne ausgiebige Sicherheitsbelehrung. Der sichere Umgang mit Waffen wird von sehr vielen erst durch den Bund gelernt. Zum "Rumballern" wollen sollte man lieber zur RAF gehen!

Ebenso denke ich, daß die ASM auf solche Abonnenten wie einen Matthias Wagner verzichten kann, bei dem alle Gotcha-Spieler gleich Neonazis sind und der vom Waffengesetz soviel Ahnung zu haben scheint wie eine Kuh vom Fliegen. Bei seinem Brief entsteht bei mir der Eindruck, daß alle Gotcha-Spieler (oder vielleicht alle, die eine andere Meinung haben als er?) ins KZ gehören ('tschuldigung – aber das mußte raus!). Eure Antworten zu den Briefen waren sehr gut und haben auch

MATHIAS NEUMANN



MATHIAS NEUMANN '93



Tel.: 0281 - 31641 o. 31642

Mo.-Fr. 10.00 bis 18.00 Uhr Versand

Ladenlokale: Softwarehouse

46483 Wesel - Dudelpassage - Dudel 8

47533 Kleve - Gasthausstr. 12

Ladenpreise variieren

Titel		PC	Amiga
Aces over Europe	DV	x69,95	
Betr. at Krondor	DV	x69,95	
Day of Tentacle	DV	74,95	
Dune 2	DV		57,95
Eye of the Behol.	DV	x79,95	
Freddy Pharkas	DV	x64,95	

Titel		PC	Amiga
Goal	DV	x59,95	49,95
Jurassic Park	DV		x54,95
Jurassic Ami 1200	DV		x59,95
Lothar Matthäus	DV	x64,95	x59,95
Might&Magic 5	DV	x79,95	
Patriot	DA	79,95	

Titel		PC	Amiga
Pirates Gold	DV	x84,95	
Prince of Persia 2	DA	67,95	
Protostar	DV	x79,95	
Star Trek	DV	79,95	x69,95
Syndicate	DV	77,95	59,95
War in the Gulf	DV	72,95	69,95

Und hier ein Auszug aus unserer Versandliste

Titel		PC	Amiga	Titel		PC	Amiga	Titel		PC	Amiga
1869	DV	74,95	69,95	Elysium	DV	67,95	x57,95	Sim City Deluxe	DA	82,95	x82,95
A - Train	DV	89,95	77,95	Erben des Throns	DV	77,95	59,95	Sim Earth	DV	87,95	79,95
A - Train Constr.	DV		42,95	Fallen Empire	DV	84,95	79,95	Sim Life	DV	79,95	
Airbus Europa	DA	69,95	69,95	Flies Att. on Earth	DV	79,95	67,95	Space Hulk	DA	79,95	x64,95
Airbus Amerika	DA	79,95	79,95	Flashback	DV	67,95	62,95	Streetfighter 2	DA	x54,95	49,95
Alienbreed	DA	x64,95		Form. 1 Grand Pr.	DA	84,95	69,95	Strike Command.			
Alone in the Dark	DV	89,95		Global Gladiators	DA		x54,95	und Speech	DA	119,95	
Arabien Nights	DV		59,95	Gobliins 3	DV	i.V.	i.V.	Strike Command.	DA	84,95	
Archer McL. Pool	DA	x59,95	49,95	Gunship 2000	DA	84,95	62,95	StrikeCom.Speech	DA	39,95	
B-17 Flying Fortr.	DA	89,95	67,95	Hanniball	DV	79,95	67,95	Stunt Island	DV	89,95	
Bazooka Sue	DV	x79,95	x79,95	History Line 14-18	DV	77,95	77,95	Superfrog	DV		49,95
Beauty and Beast	DV	79,95		Humans Race	DV	54,95	54,95	Take a Break	DA	x69,95	
Blaster	DA		x49,95	Indy 4 Adventure	DV	82,95	77,95	Tornado	DA	77,95	x59,95
Blue Force	DV	x79,95		Ishar 2	DV	59,95	54,95	Transarctica	DV	57,95	54,95
Body Blows	DA	x64,95	49,95	Inca	DV	89,95		Traps'n Treasure	DA		64,95
Bug Bomber	DA	59,95	57,95	Jordan in Flight	DA	72,95		Turrican 3	?		i.V.
Bund.Manag. 2.0	DV	62,95	62,95	KGB	DV	62,95	49,95	Twilight 2000	DV	89,95	
Burning Steel	DV	77,95		Kings Quest 6	DV	79,95		Ultima 7 Part 2	DA	77,95	
Burn.Steel USA	DV	34,95		Lands of Lore	DV	x59,95		Veil of Darkness	DV	77,95	
Burn.Steel Schiff.	DV	34,95		Legacy	DV	89,95		Walker	DA		62,95
Burning Editor	DV	x34,95		Legend of Kyrand.	DV	64,95	59,95	Whales Voyage	DV	72,95	59,95
Burntime	DV	x79,95	x69,95	Lemmings 2	DA	79,95	62,95	Wizardry 7	DV	86,95	i.V.
Buzz Aldr. Race	DA	79,95		Lionheart	DA		52,95	Yo! Jo	DA		59,95
Campaign	DV	79,95	69,95	Lost Vikings	DV	77,95	67,95	X - Wing und			
Campaign Data	DV	42,95	42,95	MC Donalds Land	DA	x64,95		X-Wing Data	DA	119,95	
Chaos Engine	DA		49,95	Morph	DA		49,95	X-Wing	DA	79,95	
Comanche	DV	82,95		Nicky Boom 2	DA		59,95	X - Wing Data	DA	42,95	
Comanche Data	DV	49,95		One Step Beyond	DA	x54,95	x54,95	CD - ROM			
Cyber Race	DA		x79,95	Pinball Dreams	DA	59,95		7th Guest	DA	119,95	
Das schw. Auge	DV	74,95	69,95	Ragnarok	DV	87,95	x79,95	Day of Tentacle	DA	79,95	
Das schw. Auge 2	DV	i.V.	i.V.	Reach for t. Skies	DA	62,95	57,95	Der Patrizier	DV	82,95	
Der Patrizier	DV	77,95	67,95	Return of Phant.	DV	x89,95		Inca	DV	109,95	
Desert Strike	DA		57,95	Ringworld	EV	49,95		Kings Quest 5	DA	79,95	
Dog Fight	DA	89,95		Sens. Soccer 92/93	DV	59,95	49,95	Kings Quest 6	DA	79,95	
Eish. Manager	DV	74,95	69,95	Sim Ant	DV	79,95	79,95	Space Quest 4	DA	79,95	

DV = Spiel und Anleitung deutsch / DA = deutsche Anleitung / EV = englische Version / i.V. = in Vorbereitung

Die mit x gekennzeichneten Titel waren bei Anzeigenschluß noch nicht vorrätig

Preisliste für Amiga / PC / CD - Rom kostenlos anfordern -Atari ST nur auf Anfrage

Liefer und Zahlungsbedingungen 1. Nachnahme 9,00 DM zzgl. Nachnahmegebühr

2. Vorkasse 5,50 DM

Druckfehler vorbehalten

3. Ausland nur Vorkasse 18,00 DM

Feedback

Euren Standpunkt zu der Sache gutwiedergegeben.

Alexander Haider

(Anm. d. Red.: Danke für Deinen Hinweis, aber wir haben uns beim englischen Verteidigungsministerium erkundigt: Auch bei der Royal Air Force darf nur auf Befehl rumgeballert werden. Wir empfehlen zum Rumballern Konsolen oder Computer namhafter Hersteller. tom)

Liebe ASMler!

✉ Jahrelang habe ich Euer Blatt nur gelesen und alles, was da kam und geschrieben wurde, hingenommen. Aber es gibt Augenblicke, wo man einfach den Mund aufmachen muß, um sich zu Wort zu melden. Ich gehöre sicherlich einer überaus kleinen Gruppe an, da ich seit der allerersten (!!!) Ausgabe ASM-Leser bin, und ich habe nie den Eindruck gehabt, daß die Redaktion versucht, Ihre Leser in irgendeiner Weise zu beeinflussen, bzw. daß sie gewaltverherrlichende Aussagen macht. Aus diesem Grunde kann ich den Wirbel um Euren Gotcha-Artikel in keiner Weise verstehen. Auch kann ich nicht die Meinung teilen, alle Gotcha-Spieler wären rechtsradikal. Ich bin im übrigen selbst kein Gotcha-Spieler und habe auch kein Interesse an diesem Sport, jedoch habe ich in meinem Bekanntenkreis einen Anhänger dieses Spiels – und

der ist in seiner politischen Einstellung ziemlich weit links einzuordnen! Im übrigen habe ich als Medizinstudent viel mit Psychologie zu tun, mein besonderes Interessengebiet ist die Kinderpsychologie. Aus meinen Erfahrungen heraus kann ich sagen, daß Kinder bereits im Alter von 10 bis 11 Jahren durchaus in der Lage sind, Realität und Fiktion auch im Gewaltbereich auseinanderzuhalten, sofern sie nicht gerade geistig oder seelisch gestört sind. Auch ist die Behauptung unhaltbar, Ihr würdet die Kids zu Gewalt verführen. Man muß es einmal sagen: Die Presse in Deutschland hat nicht nur das Recht, sondern auch die Pflicht zur neutralen Information. Wenn nun einige überzeugte Gotcha-Gegner meinen, die Tatsache, daß Ihr Euch nicht gegen Gotcha ausgesprochen habt, bedeute, daß Ihr dafür seid, so ist das nichts weiter als Verfolgungswahn. Diese Leute fühlen sich doch nur gestört, weil Ihr nicht ihre eigene "wohlfundierte" Meinung wiedergegeben habt (ich finde übrigens, daß Euer Artikel ziemlich neutral war!). Laßt Euch also nicht ins Bockshorn jagen, und macht weiter wie bisher. Wenn ich Euch schon mal schreibe, so sollen hier auch einige weitere Anmerkungen folgen: Heute habe ich mir einmal die Erstausgabe und die 8/93 vorgenommen, dabei fiel mir auf, daß vom ursprünglichen ASM-Team keiner mehr dabei ist. Sicherlich ist es ein Anhauch von Nostalgie, wenn ich Leute wie Manfred, Martina,

Otti, Stefan, Uli und wie sie alle hießen, die im Laufe der Jahre kamen und gingen, vermisste, da sie das Gesicht der ASM (auch noch das heutige) entscheidend geprägt haben, aber ich finde, man muß jedem, und sei er/sie auch noch so "frisch", eine Chance geben, seinen eigenen Stil durchsetzen. Also bitte Schluß mit all dem Hinterhergehänge an die guten alten Zeiten, schließlich hängen doch die meisten Leser auch nicht an jedem einzelnen Pop-Titel von 1986, wie gut sie ihn auch damals gefunden haben mögen. Schade finde ich es, daß einige Rubriken im Laufe der Jahre die Segel streichen mußten, Rubriken, von denen einige nicht unbedingt viel mit Computern zu tun hatten, die aber der ASM das gewisse Etwas gaben, wie z.B. Schachchecke, "Pleased to meet you" oder das Horoskop. Gerade solche Rubriken unterscheiden die ASM nämlich von anderen Blättern. Druckt nur noch Spieletests, und Ihr werdet in einem Monat die Nr. 1 sein – allerdings kann man Euch dann auch nicht mehr von all den anderen Mags unterscheiden. Es geht hier nicht so sehr darum, Nr. 1 zu sein, sondern darum, ein individuelles Gesicht zu haben – und viele Fans, die gerade dieses Gesicht lieben. Eine gute Fachzeitschrift zeichnet sich u.a. auch dadurch aus, daß sie imstande ist, ein wenig über Ihren Tellerrand hinauszublicken. Ach übrigens, wie wäre es, einmal eine Sonderausgabe herauszugeben, die sich nur mit dem Produkt ASM an sich beschäftigt, mit ihrer

Entstehung, dem Weg vom Spiel zum Bericht, den Vorgängen in der Redaktion (so ähnlich wie in einem frühen Special, Nummer 2 oder 4 war's, glaub' ich), mit den Vorgängen von 1986 (wie ASM geboren wurde...) und wie Ihr sonst so zu dem kommt, was Ihr schreibt. Vielleicht wäre das etwas für 1996, zum 10jährigen Jubiläum (übrigens, macht Ihr da vielleicht mal 'ne große Fete, so für alle Fans (ich hätte dafür jede Menge Ideen, die diesen Rahmen jedoch sprengen würden, wenn Interesse daran besteht, bitte Rückfragen), na, wie wär's?). So, dieser Brief ist jetzt lang genug, ich hoffe er ist nicht zu lang zum Abdrucken! Herzlichst Euer

Peter-Florian Albrecht

(Anm. d. Red.: Er war vor allem deshalb nicht "zu lang", weil er viele einzelne Briefe zusammengefaßt hat.

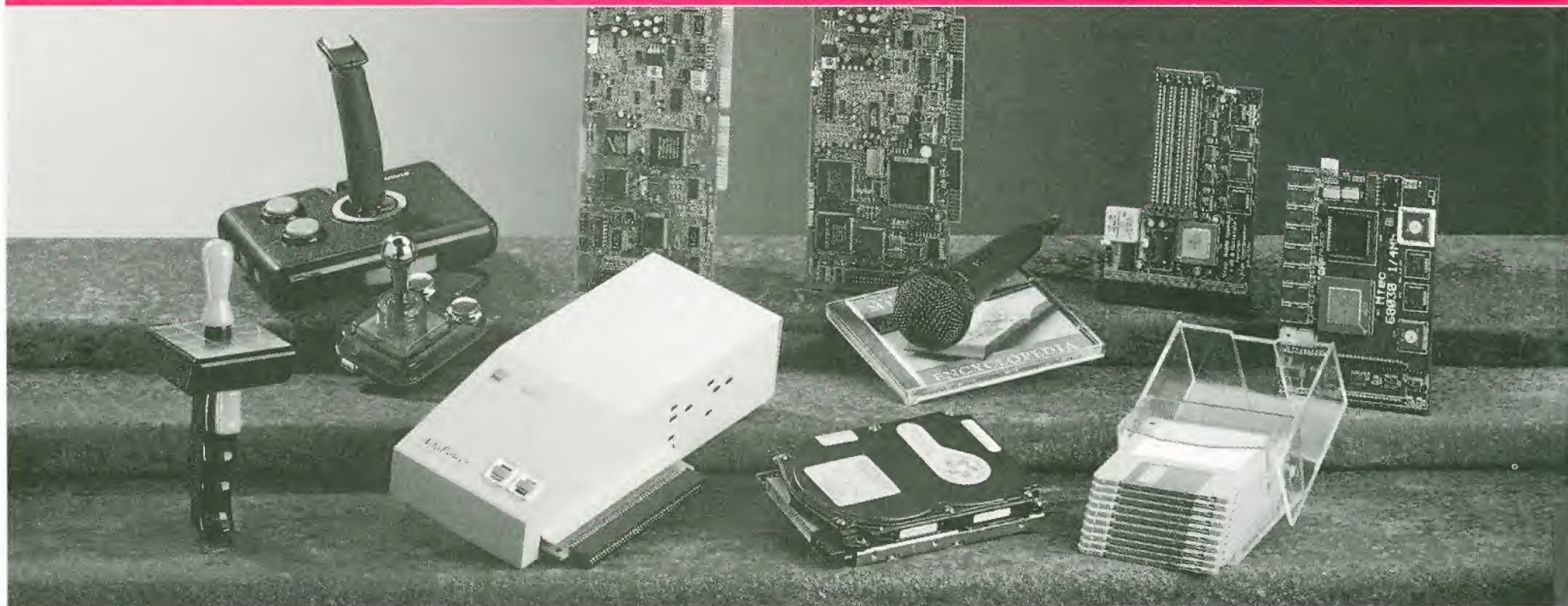
kate

Wenn die 12'93 herauskommt, wollen wir "100 Ausgaben ASM" feiern. Bei dieser Gelegenheit gibt's auch ein frisches, neugestyltes "Gesicht" und einige vorsichtige neue Vorstöße in bezug auf die Themen. Einig sind wir uns auf jeden Fall darüber, daß der/die ASM noch mehr Spaß machen soll als bisher. Zur Entstehung des Blattes in grauer Vorzeit können wir gelegentlich mal was bringen, wenn wir ein bißchen Platz übrig haben. Ein Special über die Computerszene der achtziger Jahre wäre mal ne Idee.

MATHIAS NEUMANN



Bei SOFT & SOUND: Reihenweise Schweinepreise



Soundblaster Pro Deluxe
mit Lemmings und Indy 500 **288,88**
Soundblaster 16 SP, deutsch **333,33**
Soundblaster 16 ASP, deutsch **404,04**
Media-Concept Pro,
Soundblaster Pro kompatibel **222,22**

Matsushita 562 (Panasonic)
Double Speed CD-Rom, Multisession . **499,99**
Soundblaster 16SP und
Matsushita 562 Double Speed **808,88**
Soundblaster Pro deluxe, Lemmings, Indy
500+Mitsumi LU 005S CD-Rom ... **616,66**

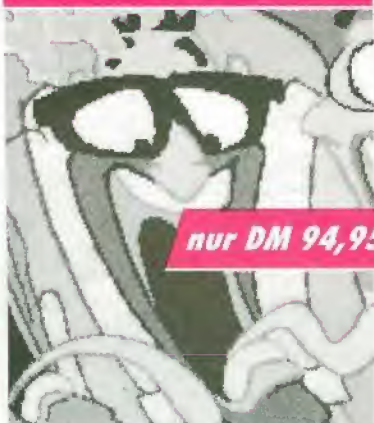
Festplatten A500/A2000:
130 MB/15ms/8MB Ram option **666,66**
210 MB/15ms/8MB Ram option **777,77**
M-Tec Turbosysteme:
68030/1MB 32Bit Fastram **444,44**
68030/4MB 32Bit Fastram **666,66**

BURNTIME



nur DM 89,95

MANIC MANSION 2



nur DM 94,95

SYNDICATE



nur DM 84,95

MIGHT & MAGIC 5



nur DM 94,95

LARRY 6



nur DM 74,95

Software-Hits PC

Cybercacer 89,95
Lands of Lore 74,95
Beholder 3 94,95
Die Siedler 89,95
Body Blows 69,95
Seal Team 89,95
Police Quest 4 74,95
Aces over Europe 94,95

Software Hits Amiga

Burntime 74,74
Tornado 74,74
Spacehulk 69,69
Die Siedler 74,74
Ballistic Dillpomy 49,49
Dune II 59,59
Syndicate 69,69
Walker 59,59

Hits ab 18 Jahren

CD Visual Fantasies, mehr
als 2600 Bilder 79,00
CD Moving Fantasies,
fast 200 Bewegt-Bilder .. 99,00
CD My first time,
1.2GB, 2CDs, TURE Movie mit
Musik, und Sprache 199,00
Abgabe nur an Volljährige!



**Wenn auch Sie SOFT & SOUND Partner werden
wollen, so rufen Sie die Zentrale Düsseldorf an.**

SOFT & SOUND-Filialen finden Sie in folgenden Städten:

59 755 **Arnsberg-Neheim** Lange Wende 30 Tel.: 02932/1094
51 465 **Bergisch-Gladbach** Dr. Robert-Koch-Str.13 Tel.: 02202/43767
10 245 **Berlin** Boxhagener Str. 23 Tel.: 030/5892067
10 551 **Berlin** Oldenburger Str. 44 Tel.: 030/3962821
33 615 **Bielefeld** Schloßhofstr. 1 Tel.: 0521/138033
44 807 **Bochum** Herner Str. 383 Tel.: 0234/531018
53 123 **Bonn** Schieffelsweg 24 Tel.: 0228/625076
38 118 **Braunschweig** Holwedestr. 10 Tel.: 0531/508231
44 227 **Dortmund** Stockumer Str.420 Tel.: 0231/759786
40 477 **Düsseldorf** Gneisenaustr. 1 Tel.: 0211/4910187
47 051 **Duisburg** Ulrichstr. 2-4 Tel.: 0203/21084
46 535 **Dinslaken** Friedrich-Ebert-Str.93 Tel.: 02064/59634
91 054 **Erlangen** Luitpoldstr. 15 Tel.: 09131/26658
60 487 **Frankfurt-Bockenh.** Am Weingarten 11 Tel.: 069/7078353
79 106 **Freiburg** Lehener Str. 24 Tel.: 0761/287112
35 390 **Gießen** Bahnhofstr. 6 Tel.: 0641/71967
37 085 **Göttingen** David-Hilbert-Str. 2 Tel.: 0551/46563
58 095 **Hagen** Bergischer Ring 5 Tel.: 02331/26774
20 144 **Hamburg** Beim Schlump 21 Tel.: 040/458115
22 083 **Hamburg** Beethovenstr. 57 Tel.: 040/2246
67 655 **Kaiserslautern** Fabrikstr. 32 Tel.: 0631/67411
76 153 **Karlsruhe** Lessingstr. 5 Tel.: 0721/853360

34 131 **Kassel** Lange Str. 81 Tel.: 0561/39463
24 116 **Kiel** Sternstr.18 Tel.: 0431/970046
56 068 **Koblenz** Markendörfchen Weg 24 Tel.: 0261/31848
50 670 **Köln** Von-Verth-Str. 20-22 Tel.: 0221/121806
50 939 **Köln** Gottesweg 149 Tel.: 0221/446499
47 807 **Krefeld** Kölner Str. 485 Tel.: 02151/300409
79 540 **Lörrach** Kreuzstr. 104 Tel.: 07621/49690
67 063 **Ludwigshafen** Kreuzstr. 8 Tel.: 06121/632722
48 147 **Münster** Wakenitz Str.7 Tel.: 0451/794345
58 511 **Lüdenscheid** Schützenstr.2 Tel.: 02351/86 02 81
39 112 **Magdeburg** Braunschweiger Str. 104 Tel.: auf Anfrage
68 159 **Mannheim** Jungbusch Str. 3 Tel.: 0621/101203
41 065 **Mönchengladbach** Neusser Str. 210 Tel.: 02161/601556
45 468 **Mülheim** Delle 47 Tel.: 0208/390370
48 147 **Münster** Ferdinand Str. 8 Tel.: 0251/278515
66 538 **Neunkirchen** Bahnhofstr. 13 Tel.: 06821/26797
41 460 **Neuss** Hamtorstr. 20 Tel.: 02131/278967
26 131 **Oldenburg** Edewechter Land Str. 4 Tel.: 0441/501445
49 074 **Osnabrück** Petersburger Wall 1 Tel.: 0541/586809
31 224 **Peine** Echternstr. 14 Tel.: 05171/72923
66 953 **Pirmasens** Alleestr. 3 Tel.: 06331/75150
48 431 **Rheine** Auf dem Thie 8 Tel.: 05971/2219

66 121 **Saarbrücken** Mainzerstr.78 Tel.: 0681/638629
66 740 **Saarlouis-Fraulaut.** Saarbrücker Str. 22 Tel.: 06831/88159
58 239 **Schwerte** Friedenstr. 2 Tel.: 02304/2813
67 346 **Speyer** Wormser Landstr.24 Tel.: 06232/49107
66 386 **St. Ingbert** Ludwig Str. 14 Tel.: 06894/382850
70 435 **Stuttgart-Zuffenhsn.** Straßburger Str. 45 Tel.: 0711/874087
54 290 **Trier** Zuckerbergstr. 21 Tel.: 0651/40532
67 547 **Worms** Luisenstr. 10 Tel.: 06241/88444
35 576 **Wetzlar** Altenberger Str.30 Tel.: 06441/54520
38 300 **Wolfenbüttel** Heimstättenweg 23 Tel.: 05331/61820
42 485 **Wuppertal** Friedr.-Engels-Allee 296 Tel.: 0202/81118

**Bestellen Sie zu gängigen Geschäftszeiten bei Ihrer
nächsten SOFT & SOUND-Filiale oder von
Mo-Fr: 9.00-20.30 Uhr
Sa+So: 10.00-15.00 Uhr
bei der Zentrale Düsseldorf, Tel: 0211-633006**

Soft & Sound Zentrale Düsseldorf, Rethelstr.130, 40 237 Düsseldorf, Tel: 0211/633006, Fax 0211/64 111 23

Feedback

Aber eins "in eigener Sache"? Wenn Du uns eine Unterschriftenliste schickst, in der mindestens 30000 Leute beim Leben ihres Goldhamsters schwören, daß sie so etwas kaufen, machen wir's. Die alte "Insider"-Special, die Du meinst, war übrigens nicht gerade der größte Verkaufshit. Das haben mir zumindest die Geheimnisvollen Ehrwürdigen Alten des Vergangenen Zeitalters, die die betreffende Epoche unserer tiefen Vergangenheit noch aus eigenem Hörensagen kennen, per Intertime-Ätherkommunikation erzählt. sz)

✉ Ich wollt' mich mal zur ASM Nr. 8 äußern, in bezug auf Gotcha. Ich kann nicht sagen, daß ich es besonders toll finde, Krieg zu spielen. Dennoch kann ich nicht verstehen, wie man sein Abo kündigen kann, nur weil die Zeitschrift über etwas berichtet hat, das einem nicht gefällt. Bevor ich laut- hals meine Meinung in die Welt hinaus posaune, würde ich lieber erst einmal in einer Gotcha-Gruppe mitspielen. Doch da es in der Umgebung von Aachen so etwas nicht gibt, muß ich leider darauf verzichten. Doch es gibt auch weitaus billigere ähnliche "Spielwaren": die sogenannten Super Soakers. Falls jemand jetzt nicht weiß, was das ist, so will ich ihm dies nun noch schnell erklären. Super Soakers sind diese Wasserspritzpistolen, bei denen durch "Pumpen" Druck erzeugt wird, der dann das Wasser per Knopfdruck aus dem

Wasserbehälter preßt. Ich (16) selber besitze eine solche Pistole mit einem 50-ml-Tank und noch einem 50-ml-Nachfülltank. Viele meiner Freunde besitzen auch solche Soakers. Unser Spiel hat ganz einfache Regeln. 2 Personen müssen sich "verstecken", und 2 müssen suchen. Natürlich darf man die Verstecke während des Spiels häufiger wechseln. Wir tragen alle beim Spiel dunkle T-Shirts oder Hemden, um die "Treffer" besser sehen zu können. Nach 5 Treffern scheidet man aus.

Wenn man nun beide Spiele vergleicht, kann man deutliche Parallelen erkennen. Und wer mir jetzt noch kommt, das alles wäre zu brutal, zu realitätsbezogen, der ist auch nicht mehr zu retten...

Aber es muß wohl immer Menschen geben, die an allem etwas auszusetzen haben, weil sie sonst nicht glücklich werden können. Und zu solchen Leuten zähle ich auch diesen Slade and the Leveller, Michael Nolden und auch Matthias Wagner. Also los, ihr Verrückten, die ihr am liebsten alles, was Spaß macht, verbieten wollt, regt euch schön über meinen Brief auf, ihr werdet sowieso von keinem vernünftigen Menschen ernstgenommen. Ich erinnere nur noch mal an diesen ominösen Dr. Mahnmann, das war auch so ein Vollidiot.

LOC'93

✉ Als ich die Leserbriefe (in Ausgabe 8'93) um das Gotcha-Spiel las, habe ich mich

gefragt, ob diese Leute überhaupt wissen, was Gotcha ist. Wahrscheinlich nicht! Hier die kurze Erklärung (zum üblichen "Capture the Flag"):

Die Spieler werden in zwei Teams aufgeteilt. Jede Mannschaft hängt ihre Fahne in deren Lager auf. Um das Spiel zu gewinnen, muß ein Team die gegnerische Fahne erobern und diese ins eigene Lager zurückbringen.

Nun noch ein paar Klarstellungen:

Wir sind keine "Hobby-Militaristen", Neonazis oder dergleichen. Wir sind (Paintball-)Spieler, die einen Sport (keinen Krieg!!) betreiben. Wir bewegen uns in Tarnanzügen, um uns der Umgebung anzupassen und uns zu tarnen. Und wo kommt hier Gewalt auf? Selbst die US-Army macht mit Markierern keine Kampfübungen (Herr Nolden!!). Da hat H. Nolden die Bundeswehr erwähnt. Schwachsinn! Dort lerne ich zu TÖTEN (mit "scharfen" Waffen). Man soll sich auch noch überlegen:

- a) wieviel ultrabrutale Action-Games es gibt (Dogs of War...);
- b) ob nicht andere Sportarten zufällig auch vom einen oder anderen "Rechten" ausgeübt werden können;
- c) daß ich noch viel mehr schreiben könnte...

Mr. Paintball aus Berlin

(Anm. d. Red.: Die durch die Medien geschürte Anti-Paintball-Hysterie hat inzwischen übrigens seltsame Blüten getrieben. Nicht weit von unserem

Redaktionsstandort entfernt, nämlich in Kassel, hat es kürzlich einen polizeiinternen Skandal gegeben, der schnell an die Öffentlichkeit gedrungen ist. (Nein, das Ding stammt nicht aus "Police Academy, Teil fünfzehn", wenn es sich auch so anhört.) Vier Polizeianwärter wurden da entlassen, weil sie an einem Wochenende in einem Waldstück "Gotcha!" gespielt hatten. Ein Passant hatte die Spieler beobachtet und ein Kasseler Polizeirevier alarmiert. Als die Vier nach einstündigem Spiel zu ihrem Auto zurückwollten, wurden sie dort von den Kollegen mit vorgehaltenen (echten) Waffen empfangen. Unter Bewachung zum Bereitschaftsquartier zurückgekehrt, bekamen sie erst einmal eine scharfe, ausgiebige "Befragung" verpaßt, in deren Verlauf ihnen die Kündigung "nahegelegt" wurde. Nachts standen sie dann auf der Straße. Aus der kurz bevorstehenden Verteidigung zum Polizeihauptwachmeister wurde zunächst nichts.

Allerdings wurde der Vorfall kurz darauf vom hessischen Innenminister zusammen mit den Verantwortlichen der Polizeiabteilung noch einmal überprüft. "Gotcha!" gilt ja bei vielen als Lieblingsbeschäftigung Rechtsradikaler. Bei allen Untersuchungen stellte sich jedoch heraus, daß bei keinem der vier irgendeine "rechtsradikale" Tendenz erkennbar war. Die zunächst einfach gezogene Schlußfolgerung, das Spiel der vier sei Indiz für ihre Gewaltbereitschaft, ist nun vom

MATTHIAS NEUMANN



FUNNY-SOFTWARE

Entertainment-Center für Computer-Software und Videospiele
Ladengeschäft + Versandzentrale: Stuttgarter Str. 99, 70469 Stuttgart

0711/8568534 - 850325

Telefax: 0711/8179995

Bestellservice:

NRW:
Düsseldorf
10-18.30 Uhr
0211/131979

N-Sachsen:
Hannover
10-18.30 Uhr
0511/321796

ACHTUNG! ACHTUNG! ACHTUNG!
NEUERÖFFNUNG STUTTGART LADEN 2!
AM 1.10.93
STUTTGART-STADTMITTE
ADRESSE BITTE TELEFONISCH ERFRAGEN!

Bestellservice:

B.-Württemberg:
Freiburg
10-18.30 Uhr
0761/382590

Bayern:
Nürnberg
10-18.30 Uhr
0911/2448510

Für Druckfehler und Irrtümer keine Gewähr • Preisänderungen vorbehalten • Lieferung per Nachnahme, Frachtkosten 10,90 DM • Eilzuschlag 7,00 DM • Ausland: Nur Scheck, Vorauskasse + 21,00 DM
Ab 250,- DM Bestellwert versandkostenfrei • Alle vorherigen Preise verlieren hiermit ihre Gültigkeit
Inh.: Oliver Heck

Demnächst Neueröffnung in HAMBURG • LEIPZIG • DORTMUND • KOBLENZ • ULM • Anschriften bitte erfragen!

Wir suchen in folgenden Städten Franchise-Partner sowie Filialleiter:
Bremen, Dresden, Frankfurt a. M., Hamburg, Ludwigshafen, Magdeburg, Osnabrück, Saarbrücken, Ulm, Würzburg

70469 Stuttgart
Stuttgarter Str. 99
Tel.: 0711/8568534

73430 Aalen
Storchenstr. 5b
Tel.: 07361/680663

79098 Freiburg
Schreiberstr. 18
Tel.: 0761/382590

30159 Hannover
Georgswall 3
Tel.: 0511/321796

NEU!NEU!NEU!
Seit 27.11.92
07546 Gera
Laasener Str. 29
Tel.: 0365/200610

NEU!NEU!NEU!
Seit 3.5.93
10589 Berlin
Tauroggenerstr. 6
(Nähe Schloß Charlottenburg)
Tel.: 030/3495852

Wir ziehen um
nach Bremen!
Adresse bitte
erfragen.

NEU!NEU!NEU!
Seit 16.11.92
34117 Kassel
Werner Hilpert Str. 22
Tel.: 0561/711389

NEU!NEU!NEU!
Seit 1.10.92
40213 Düsseldorf
Wallstr. 21 (Altstadt)
Tel.: 0211/131979

NEU!NEU!NEU!
Seit 13.3.93
74072 Heilbronn
Allee 4 (Postpassage)
Tel.: 07131/626031

NEU!NEU!NEU!
Seit 13.3.93
76133 Karlsruhe
Erbprinzenstr. 35
Tel.: 0721/21654

NEU!NEU!NEU!
Seit 3.7.93
90402 Nürnberg
Karl Grillenberger Str. 18-20
Tel.: 0911/2448510

FUNNY SOFT- WARE TOPTEN

1. Syndicate
2. Fields of Glory
3. Goal
4. Pinball Dreams
5. Sensible Soccer
6. Prince of Persia II
7. Traps and Treasure
8. Ultima VII II
9. Lothar Matthäus
10. Football Manager

Ladenpreise sind mit den Versandpreisen identisch —
Teuflich!! — oder??

Rufen Sie doch einfach mal an oder kommen Sie in eines
unserer Ladengeschäfte.

DIE GEWINNER DES
SENSIBLE-SOCCER-TURNIERS
IN FREIBURG SIND:

1. M. Eymann
2. A. Bublík
3. A. Seelak
4. M. Bietz
5. T. Szedlak

DIE GEWINNER DES
SENSIBLE-SOCCER-TURNIERS
IN AALEN SIND:

1. Markus Kohnle
2. Thomas Reus
3. Marc Messner
4. Amin Vilbr
5. Thomas Wezel

Programm	AMIGA	ATARI	IBM
A320 America	109,95	109,95	109,95
A-Train	99,95	-	116,95
A-Train Construction Set	49,95	-	49,95
Atlantic Wolves	-	-	a.A.
Abandoned Places 2	76,95	-	76,95
Aces of Europe	-	-	99,95
Aces of the Pacific + Data	-	-	99,95
Aces over Korea	-	-	a.A.
Ambermoon	-	-	a.A.
B17 Flying Fortress	83,95	83,95	109,95
Batman II	a.A.	-	-
Battle Isle II	a.A.	-	a.A.
Battle Isle DD II	49,95	-	49,95
Betrayal at Krondor dt.	a.A.	a.A.	107,95
Blue Force	a.A.	-	87,90
Body Blows	73,95	-	-
Bundesl. Manager 2.0	83,95	83,95	83,95
Burntime	83,95	-	99,95
Buzz Aldr. R. i. Space	-	-	109,95
Campaign	49,95	-	49,95
Carriers at War Constr. Kit	-	-	83,95
Combat Air-Patrol	76,95	-	a.A.
Civilization	92,95	83,95	116,95
Civil War	a.A.	-	a.A.
Clash of Steel	-	-	92,95
Comanche DD	-	-	59,95
Comanche DD II	-	-	a.A.
Creatures II	a.A.	-	a.A.
Cyber Zerk	a.A.	-	-
Dark Sun	a.A.	a.A.	a.A.
Darkmere	92,95	-	99,95
Desert Strike	69,95	-	-
Die Siedler	a.A.	a.A.	a.A.
Dog Fight	-	-	116,95
Doom	-	-	a.A.
Dracula	a.A.	-	a.A.
DSA II	a.A.	-	a.A.
Dune 2	69,95	-	99,95
Eco Quest II	-	-	83,95
Eight Ball Deluxe	-	-	83,95
Eisnockey Manager	92,95	a.A.	99,95
Elisabeth I	a.A.	-	a.A.
Elite 2	-	-	a.A.
F-15 Strike Eagle 3	-	-	114,95
F-16 Falcon 3.0 dt.	-	-	116,95
Falcon Mission II	-	-	69,95
Fields of Glory	-	-	116,95
Flashback	74,95	-	83,95
Fleet Defender	a.A.	-	a.A.
Football Manager 3	76,95	76,95	99,95
Formula 1 Grand Prix	83,95	83,95	109,95

FRANCHISE-PARTNER

GESUCHT!!!

Hier könnte Ihr Name stehen!

Goal	69,95	-	74,95
Gunship 2000	83,95	-	99,95
Gunship 2000 Mission	-	-	69,95
Hannibal	83,95	-	99,95
Harrier Jump Jet	-	-	99,95
History Line 1914-1918	92,95	-	99,95
High Command	-	-	99,95
Inca	-	-	107,95
Incredible Machine de Luxe	-	-	a.A.
Indiana Jones 4 dt.	98,95	-	109,95
Indy Car Racing	a.A.	-	a.A.
Ishar II	76,95	76,95	76,95

SENSIBLE SOCCER-TURNIER

am 25.9.93

in Düsseldorf und Karlsruhe

Meldeschluss: 20.9.93

Island of Dr. Brain	-	-	89,95
Jagged Alliance	-	-	a.A.
Jonathan	99,95	-	99,95
Jurassic Park	69,95	-	83,95
King's Quest VII	-	-	a.A.
Lands of Lore	69,95	-	76,95
Larry VI	-	-	a.A.
Legend of Kyandia II	a.A.	-	a.A.
Lemmings 2	83,95	83,95	99,95
Line in the Sand	-	-	73,95
Links Pro	-	-	116,95
Links Banff Springs	-	-	49,95
Lionheart	69,95	-	-
Little Devil	a.A.	a.A.	a.A.
Lollipop	-	-	a.A.
Lost Vikings	83,95	-	99,95
Lothar Matthäus	76,95	-	76,95
Maelstrom	-	-	107,95
Magic Candle 3	-	-	92,95
Maniac Mansion 2	a.A.	-	92,95
Might and Magic 5	-	-	99,95
NHL Hockey	a.A.	-	99,95
Nicky Boom	69,95	-	-
One Step Beyond	59,95	-	59,95

Programm	AMIGA	ATARI	IBM
Pacific Strike	-	-	99,95
Patriot	-	-	107,95
Patrizier	83,95	83,95	99,95
Perfect General DD	49,95	-	49,95
Pinball Dreams	69,95	-	76,95
Pinball Fantasy	69,95	-	a.A.
Pirates Gold	-	-	92,95
Police Quest IV	-	-	a.A.
Populous II	67,95	67,95	92,95
Prime Mover	a.A.	a.A.	a.A.
Privateer	-	-	104,95
Protostar	a.A.	-	99,95
Railroad Tycoon de Luxe	a.A.	-	99,95
Return of the Phantom	-	-	99,95
Rocked Night Adventure	a.A.	-	a.A.
Sensible Soccer 2	69,95	69,95	69,95
Shadow of the Comet	-	-	109,95
Sim City 2000	116,95	-	116,95
Sim Farm	a.A.	-	a.A.
Soccer Kid	76,95	-	-
Space Hulk	92,95	-	99,95
Space Legends	83,95	-	88,95
Space Quest 5 dt.	-	-	83,95
SSN-21 Seawolf	-	-	a.A.
Star Trek - The Next Generation	-	-	a.A.
St. Thomas	83,95	-	99,95
Strike Commander	-	-	109,95
Strike Commander Speech	-	-	49,95
Subwar 2050	a.A.	-	a.A.
Syndicate	76,95	-	99,95
Task Force	-	-	107,95
The Chaos Engine	69,95	69,95	-
The Legacy	-	-	116,95
Tornado	-	-	99,95
Transarica	69,95	69,95	69,95
Turrican III	a.A.	-	-
Twilight 2000	83,95	-	109,95
Ultima VII II	-	-	99,95
Ultima Underworld II dt.An.	-	-	92,95
V for Victory III	-	-	99,95
Walker	76,95	-	-
Wall Street Manager	-	-	99,95
Whales Voyage	83,95	-	83,95
Wing Commander Academy	-	-	83,95
Wing Commander II dt.	-	-	99,95
Wizardry 7	a.A.	-	99,95
Worlds of Legend	59,95	-	59,95
X-Wing dt. Handbuch	-	-	109,95
X-Wing DD	-	-	49,95
Yol Joel	69,95	a.A.	76,95

Hardware & Zubehör

Joysticks	AMIGA	ATARI	IBM
Competition Pro, Standard schwarz	-	-	27,95
Competition Pro, Standard transparent	-	-	29,95
Competition Pro, Standard transparent blau	-	-	39,95
Joysticks PC	AMIGA	ATARI	IBM
Thruster	-	-	199,00
Weapon Control	-	-	199,00
Competition Pro PC	-	-	74,95
Competition Mini	-	-	74,95
Zubehör	AMIGA	ATARI	IBM
elektr. Bratselektor	-	-	44,95
Mausjoystick-Umschalter	-	-	39,95
Amiga Action Replay 31, A5000	-	-	199,00
Amiga Action Replay 31, A2000	-	-	219,00
Druckerstander	-	-	34,95
Kickstart-Umschaltplatine	-	-	89,00
Kickstart-Umschaltplatine incl. 1.3	-	-	119,00
Kickstart-Umschaltplatine incl. 2.0	-	-	169,00
Amiga 500 komplett mit Maus incl. 1 MB	-	-	629,00
Speichererweiterung für A500 auf 1 MB	AMIGA	ATARI	IBM
mit Uhr und Akku abschaltbar, Garantie 6 Monate	-	-	69,00
mit Uhr und Akku abschaltbar, Garantie 12 Monate	-	-	79,00
Speichererweiterung	AMIGA	ATARI	IBM
für A500 Grundversion erweiterbar auf:	-	-	-
512 KB	-	-	99,00
1 MB	-	-	249,00
für A500 1 MB Chip RAM, wenn Big Agnus vorhanden:	-	-	-
512 KB	-	-	129,00
2 MB	-	-	299,00
für A2000/A3000/A4000	-	-	-
2 MB bestückt	-	-	298,00
Laufwerke zu Superpreisen!	AMIGA	ATARI	IBM
3.5" Floppy Drive extern, 5 min. abschaltbar, für A500	-	-	144,00
3.5" Floppy Drive intern für A500	-	-	144,00
Kombikontroller für A500	AMIGA	ATARI	IBM
SCSI	-	-	349,00
+ RAM 2 MB	-	-	180,00
SCSI für A2000/A3000/A4000	-	-	324,00
+ RAM 2 MB	-	-	180,00
Festplatten (SCSI)	AMIGA	ATARI	IBM
Quantum ELS 85 MB 17ms	-	-	564,00
Quantum ELS 127 MB 17ms	-	-	789,00
Quantum PS 120 MB 18ms	-	-	848,00
Kombikontroller für A500	AMIGA	ATARI	IBM
AT Bus	-	-	275,00
+ RAM 2 MB	-	-	180,00
AT Bus für A2000/A3000/A4000	-	-	214,00
+ RAM 2 MB	-	-	180,00
Festplatten (AT)	AMIGA	ATARI	IBM
Quantum ELS 85 MB 17ms	-	-	519,00
Quantum ELS 170 MB 17ms	-	-	729,00
Mehrpriest je 2 MB RAM	-	-	180,00

Die mit „a.A.“ gekennzeichneten Preise lagen bei Drucklegung noch nicht vor.

Täglich frische Neuheiten auch für Konsolen-Games

SUPERAUSWAHL • TEUFISCHE PREISE • AKTUELLE NEUERSCHEINUNGEN und wie immer: Topservice mit der gewohnten, unverbindlichen Beratung

Tisch. Sie dürfen ihren Dienst fortsetzen und die entgangenen Prüfungen nachholen. Dennoch erwartet sie ein Disziplinarverfahren, und ihr Spiel haben sie inzwischen öffentlich bedauert – was unter dem Druck der Ereignisse wohl auch kein Wunder sein dürfte.

sz)

diese Dinger, mit denen bei Jump and Runs die Animationen und Hintergründe geschaffen werden. (Ich komme mir so lamerhaft vor bei diesen Fragen.) Macht noch mal einen Bericht über so was, keinen Test, einfach mal erklären, wie so ein Spiel entsteht. Oder empfiehlt mir Literatur...

Kadett Stalker

'ne Menge Fragen

✉ Ich als ASM-Abo-Besitzer möchte gleich am Anfang etwas sagen: Tut was für die Abonnenten, ein paar Verlosungen usw. wären gar nicht schlecht.

Dann eine gutgemeinte Warnung an Death Angel (Leserbrief in ASM 6'93, Seite 30 – Anm. d. Red.): Wenn du nicht schon tot wärst, würdest du ganz große Probleme mit allen Amigabesitzern Deutschlands bekommen. Ob nun mit oder ohne "i", ich weiß, wen er meint. Das Schlimme ist ja, daß er (der Engel) auch noch Recht hat.

sz, halte Rüdiger im Zaum, Rumpels Schal Harald ist fest mit meinem Gürtel Heinrich zusammen. So, jetzt mal was Ernstes, (ja, es fällt schwer, aber es muß sein). Könnt Ihr mir zu einer Programmiersprache raten, die sowohl auf dem (der) Amiga als auch auf dem PC existiert? Wenn ja (ich will natürlich nicht nur ein Ja), welche? (Jetzt sagt nicht BASIC, dann kündige ich mein Abo.)

Was hat das mit diesen Programmbausätzen auf sich? Na,

(Anm. d. Red.: Au ja, Programmierung – mein Lieblingsthema. Also (Handknöchelknacken), das ist so:

Die Sprache, deren Quellcodes sich am leichtesten von einem System zum anderen portieren lassen, ist sicherlich C. Je weniger hardwarespezifische Bibliotheken man beim Programmieren verwendet, desto einfacher ist die Portierung. Auf dem PC empfehle ich für Ambitionierte Borland C++. Wer sich auf die etwas ungewohnte "gekapselte" Arbeit mit Klassen, Methoden und Messages einläßt, darf damit objektorientiert arbeiten, was auf die Dauer eine Menge Routinekram einsparen kann. Einsteiger kommen auch mit Quick C von Microsoft gut klar.

Auf dem Amiga sind C-Compiler leider nicht so stark verbreitet wie auf dem PC. Das liegt unter anderem daran, daß Amiga-Programmierer normalerweise nicht soviel Angst vor ihrer Hardware haben wie PC-Entwickler vor der ihren, also eher in Assembler arbeiten mögen. Da es also eine geringere Nachfrage nach Hochsprachencompilern gibt als beim PC, ist

der Entwicklungsdruck auch nicht so stark. Beim PC lösen verbesserte Compilerversionen einander schneller ab als Tiefdruckgebiete auf der Wetterkarte. C-Freunden auf dem Amiga würde ich Maxon C** oder Aztec C empfehlen, als PD-Produkte sind GNN C und DICE sehr ordentlich.

Spiele laufen allerdings nur dann richtig flüssig ab, wenn man zumindest die zeitkritischen Teile sehr "maschinennah" programmiert – idealerweise direkt in Assembler. Maschinennahe Programmteile muß Du aber von einem Computersystem zum anderen immer wieder völlig neu codieren – daher ist gerade das Konvertieren eines schnellen Spiels mit komplexen Grafiken eine extrem tückische Sache. Daß etwa ein "Wing Commander" nach einer Konvertierung nicht unbedingt so gut dastehen muß wie vorher, ist durchaus kein Zufall und hat auch nichts damit zu tun, daß das eine System "besser" oder "schlechter" wäre als das andere. Ein Beispiel für eine gelungene Portierung wären demgegenüber die "Lost Vikings". Dort sind bei PC- und Amiga-Version die jeweiligen hardwarenahen Module so sorgfältig programmiert worden, daß sie die betreffende Hardware-Umgebung gut ausnutzen.

Du merkst schon an den Ausdrücken, daß die Software-Entwicklung ein weites und nicht gerade einfach zu durchpflügendes Feld ist. Literatur zu empfehlen ist schwierig: Für jede Programmiersprache gibt es

haufenweise Bücher; aber auf die speziellen Belange der Spieleentwicklung geht keines ein, das ich kenne. Das Stöbern in einer großen Buchhandlung mit EDV-Abteilung bringt da noch am meisten.

Jede Spieleschmiede schreibt sich ihre Bibliotheken, "Toolboxen" und Programmteileratoren, um nicht für jedes neue Spiel wieder bei Adam und Eva anfangen zu müssen. Diese professionellen Tools hütet aber jeder Entwickler wie Staatsgeheimnisse, man kann sie auch nicht kaufen.

Was man für den Amiga kriegen kann, sind Programmbaukästen wie "Amos" von der englischen Firma Europress. Mit den zahlreichen "Amos"-Modulen läßt sich durchaus Erstaunliches machen. Auf dem PC gibt es allerdings bislang nichts Vergleichbares.

Übrigens – für alle, die das interessiert: Rüdiger fragt gar nicht mehr nach Harald, seit ich mir eine hübsche bunte Hosen-trägerin namens Karen zugelegt habe.

sz)

Hint-Hunt

✉ Könntet Ihr nicht die Antworten im Hint Hunt mit in das Inhaltsverzeichnis des Secret Service bringen? Es ist ganz schön nervend, wenn man immer erst blättern und alles durchlesen muß, anstatt die Tips mit einem Blick zu finden. Warum werden im Secret Service Tips veröffentlicht, die nicht

MATHIAS NEUMANN



funktionieren? Ich meine den Cheat für Sim City in ASM 7/93, der bei mir auch nach mehrmaligem Versuchen nicht funktionierte.

Dr. G. Hirn

(Anm. d. Red.: Richtig, wieso machen wir das mit dem Hint Hunt eigentlich nicht? Hat mit dem Platz zu tun. Unser neues Secret-Service-Titelblatt bietet mehr Platz als das alte (außerdem auch endlich ein Bild von mir...), und da können wir ja jetzt mal sehen.

Wie Du in der diesmonatigen Intro des Secret Service nachlesen kannst, ist das Nichtfunktionieren von Cheats bei Simulationsprogrammen ein Problem, welches nicht nur Dich beschäftigt. Solche Programme sind halt ziemlich programmierfehleranfällig und werden sehr häufig in Folgeversionen mit Korrekturen versehen. Unsere feinen Cheats klappen gelegentlich nur mit der Version, die unser Hint-Agent verwendet hat. An der Hotline wurde mir schon angeraten, in diesem Fall die Versionsnummer mit anzugeben. Das ist aber manchmal leichter gesagt als getan. Paradebeispiel: MAD-TV gab es als Demo-, Voll-, CD-ROM- und Kompilations-Version. Zusätzlich wurde das Game noch in diversen Versionen als Bundling-Software zu Soundkarten oder ähnlichem Zubehör mitgegeben. Keine Frage, daß jede Version einen anderen Cheat benötigte. Wenn also mal ein Trick mit einem Simulator nicht funktioniert, dann liegt es nicht daran, daß wir uns unbedingt noch kurz vor Red-Schluß zehn Zeilen aus den Fingern saugen mußten, sondern lediglich daran, daß wir zum Testen des Cheats eine andere Version verwendet haben als Du.

(tom)

Sieben Jahre Pech?



Nachdem ich die ASM seit der Erstausgabe kaufe (oh-

ne bisher auf den Gedanken gekommen zu sein, mir ein Abonnement zuzulegen), will ich mich nun auch mal zu Wort melden.

Sieben Jahre lang war ich immer der gleichen Meinung wie die Spieletester. Sieben Jahre lang habe ich immer gedacht: das sind Profis, und wenn die sagen, ein Spiel ist schlecht, dann ist es schlecht. Sieben Jahre lang habe ich mir die Spiele selbst angeschaut, und immer hatte die ASM mit ihrer Bewertung recht. Bis zum Test von 'Fly Harder'. Das Spiel derart niederzumachen grenzt an Blasphemie. Das Spiel ist doch wohl der inoffizielle Nachfolger des C64-Klassikers 'Thrust'. Wenn ein(e) Redakteur/Redakteurin mit der Steuerung eines Computerspiels (bei diesem Genre zugegebenermaßen etwas gewöhnungsbedürftig) nicht zurechtkommt, sollte er/sie den Test des Spieles einem anderen Redakteur überlassen. Das war aber auch das einzige, was mich an der ASM jemals gestört hat.

Christoph Hager

(Anm. d. Red.: Dann hast Du also sieben Jahre lang mehr Geld für die ASM bezahlt, als ein Abo kostet. Ts, ts... - aber ist es wirklich NIE vorher passiert, daß mal einer unserer Tester zu einem Game 'ne völlig andere Einstellung gehabt hat als Du? Noch mal ts, ts...

Bevor Du mich wegen "Fly Harder" von irgendeiner Brücke schmeißt: Ich war nicht der einzige, der so negativ über das Programm dachte bzw. denkt. Das mit "Thrust" ist allerdings richtig, ich hätte es vielleicht noch mit erwähnen sollen. Übrigens kam ich bei "Space Taxi" seinerzeit mit der Steuerung auch anfangs nicht zurecht, aber als ich dann den Dreh raus hatte, machte das Teil einen Heidenspaß. Bei "Fly Harder" kann ich das nach wie vor nicht behaupten. Aber ich esse ja auch kein Eisbein, was andere Leute Gerüchten zufolge durchaus tun.

(kate)

Softsale

Schloßplatz 19 31582 Nienburg
Montag - Samstag 10 - 20 Uhr
Telefax: 05021/910403 und -404

05021/910416 und 910417

IBM	IBM	AMIGA	AMIGA
1869	Hexuma	1869	Human Race
8 Ball Deluxe	High Command	3 D Constr. Kit 2	Human Race
A-Train	Hired Guns	A-Train	Humans
-Con.-Kit	History Line	A-Train Con.-Kit	Indy 4
Aces of Pac.	Hot Numbers	Aces of gr. War	Int. Sp. Chall.
-Scenario	Human race	Addams Family	Int. Golf Champ.??
Aces over Europe	Humans	Adv. Coll.	Ishar 2
Alone in Dark	Inca	Air Land Sea	Jaguar XJ 220
Ambush Sor.	Incr. Machine	Air Support	Jim Power
Ancient Art	-Deluxe	Alien 3	Joe & Mac
Another World	Indy 4	Anc. Art of War	John Madden
Arabian Nights	Ishar 2	Another World	Jonathan
Archers Pool B.	Island Dr. Brain	Apache	?? in Vorb.
ATAC	Jonathan	Apocalypse	?? in Vorb.
B-17 Fly. Fortr.	Jordan in Flight	Aquatic Gam.	?? in Vorb.
Bat 2	Jurassic Park	Arabian Nights	?? in Vorb.
Battle Team	KGB	Arabian Nights	?? in Vorb.
Battle Isle D. 2	Kings Quest 6	Archers Pool B.	?? in Vorb.
Battlech. 4000	Lands of Lore	Assassin	?? in Vorb.
Battleloads	Legacy	Arm. Ged. 2	?? in Vorb.
Bazooka Sue	Legend Kyrandia	ATAC	?? in Vorb.
Beltr. at Krondor	Lemmings 2	B-17 Fly. Fortr.	?? in Vorb.
Beltr. at Krondor	Lemmings DP	Bail. Dipl.	?? in Vorb.
Birds of Prey	Links 386 Pro	Bart vs. World	?? in Vorb.
Body Blows	-SVGA-Kurse je	Bat 2	?? in Vorb.
Burntime	-sonst. Kurse je	Battle Team	?? in Vorb.
Bund. Man. Pr.	Locomotion	Battle Isle Data 2	?? in Vorb.
Burning Steel	Lost Treas. 1	Bazooka Sue	?? in Vorb.
-Superschiffe	Lost Treas. 2	BC Kid	?? in Vorb.
-Amerika I. A.	Lost Vikings	Best of Best	?? in Vorb.
Buzz Aldrin	Lothar Mathäus	Big Box 2	?? in Vorb.
Caesar	M1 Tank Platoon	Bilis Tomato G.	?? in Vorb.
Cal. Games 2	Mad TV	Birds of Prey	?? in Vorb.
Campaign	Maniac Mans. 2	Blitmap Br. 1	?? in Vorb.
-Data	Mario teach. typ.	Black Sect	?? in Vorb.
Car and Driver	Mario wird verm. DV	Blastar	?? in Vorb.
Carmen S. D.	Michael Jordan	Blue Max	?? in Vorb.
Carrier Strike	Might & Magic 4DV	Body Blows	?? in Vorb.
Carriers at War	Might & Magic 5DV	Brain Chall.	?? in Vorb.
-Constr. Kit	Monkey Island 1	Buck Rogers 2	?? in Vorb.
Castles 2	Monkey Island 2	Bug Bomber	?? in Vorb.
Castles	NHLP Hockey	Bund. Man. Pr.	?? in Vorb.
-Data	Patrol	Burntime	?? in Vorb.
Chess Maniac	Perfect General	Caesar	?? in Vorb.
Chuck Yeager ACDV	-Data	Campaign	?? in Vorb.
Civilization	Pinball Dreams	-Data	?? in Vorb.
Comanche	Pirates	Castles	?? in Vorb.
-Mission	Pirates Gold	-Data	?? in Vorb.
Combat Class.	Pirates Gold	Catch'em	?? in Vorb.
Complete Chess	Popolus 2	Champ. Man.	?? in Vorb.
Contraptions	Prince of P. 2	Anim. Class.	?? in Vorb.
Cool World	Privateer	Chaos Engine	?? in Vorb.
Creepers	Quest f. Glory 3	Chuck Rock	?? in Vorb.
Crisis in Crem.	Railroad Tycoon	Chuck Rock 2	?? in Vorb.
Curse of Ench.	-Deluxe	Civilization	?? in Vorb.
Cyber Race	Reach for Skies	Cohort 2	?? in Vorb.
Daemonsgate	Red Baron	Comb. Air P.	?? in Vorb.
Dagger of A. Ra	-Scenario	Conquestador	?? in Vorb.
Dark Half	Return of Phant.	-Data	?? in Vorb.
Dark Queen o. Kr.	Return of Phant.	Contraptions	?? in Vorb.
Darklands	Rex Nebular	Cool World	?? in Vorb.
Das schw. Auge	Ringworld	Creations	?? in Vorb.
Daught. Serp.	Schöne & Biest	Creepers	?? in Vorb.
Dav. Lb. Golf	Seal Team	Cruise f. Corpse	?? in Vorb.
Der Patrizier	Sens. Soccer	Curse of Ench.	?? in Vorb.
Design own RR	Serpent Isle	Cyberspace	?? in Vorb.
Dogfight	Shad. of Comet	Cytron	?? in Vorb.
Doom	Sherlock Holmes	Darkmere	?? in Vorb.
Dune 2	Siege	Das schw. Auge	?? in Vorb.
Dungeonmaster	-Data	Daughter of S.	?? in Vorb.
Dynablaster	Sil. Service 2	Der Patrizier	?? in Vorb.
Dynatech	Sim Farm	Desert Strike	?? in Vorb.
Eishockey Man.	Space Hulk	Dogfight	?? in Vorb.
El Fish	Space Quest 5	Dream Team	?? in Vorb.
Empire Deluxe	Spaceward Hol	Dune 2	?? in Vorb.
Epic	Street F. 2	Dung. M./Csb.	?? in Vorb.
Eric the Unready	Star Trek	Dynablaster	?? in Vorb.
Eye of Beh. 2	Strike Comm.	Dynatech	?? in Vorb.
Eye of Beh. 3	-Speech	Eishockey M.	?? in Vorb.
Eye of Beh. 3	-Spec. Op. 1	Elysium	?? in Vorb.
Elysium	SWOTL	Entity	?? in Vorb.
F-15 Str. Ea. 3	-Miss. je	Epic	?? in Vorb.
F-19 Stealth	Syndicate	Eye of Beh. 2	?? in Vorb.
Falcon 3.0	Task Force 1942	F-15 Str. E. 2	?? in Vorb.
-Miss.	Terminator 2029	F-19 Stealth	?? in Vorb.
-Mig 29	-Oper. Source	Fant. Worlds	?? in Vorb.
Fant. Worlds	-Rampage	Fire & Ice	?? in Vorb.
Fields of Glory	Tornado	Flashback	?? in Vorb.
Fire and Ice	Transarctica	Flies Att. on E.	?? in Vorb.
Flashback	Ultima 7	Fly harder	?? in Vorb.
Form. I GP	Ultima 7/2	Form. I GP	?? in Vorb.
Front Page	-Silverseed	Form. I Champ.	?? in Vorb.
Freddy Pharkas	Ultima Underw.	G 2	?? in Vorb.
Freddy Pharkas	Ultima Underw.	Game of Life	?? in Vorb.
Global Conq.	Wallstreet Man.	Global Gladiators	?? in Vorb.
Global Eff.	Wing Comm. 2	Goal	?? in Vorb.
Goal I	-Spec. Op. je	Goblins 2	?? in Vorb.
Goblins 2	-Academy	Goblins 2	?? in Vorb.
Gunship 2000	Wizardry 7	Graham Taylor	?? in Vorb.
-Scenario	WWF Wrestling	Gunship 2000	?? in Vorb.
Hannibal	WWF Eur. Ramp.	Hannibal	?? in Vorb.
Hardball 3	X-Wing	Hired Guns	?? in Vorb.
Harrier Assault	-Data	History Line	?? in Vorb.
Harrier Jump.	Xenobots	Hook	?? in Vorb.
Heart of China	Zool	Hot Numbers	?? in Vorb.
JOYSTICKS GRAVIS PC	JOYSTICKS THRUSTMASTER PC	CD-ROM	?? in Vorb.
Analog	Flight Control	7th Guest	?? in Vorb.
Limited Edition Clear	Weapon C. Mark II	Der Patrizier	?? in Vorb.
Analog Pro	Rudder Pedals	Game Power	?? in Vorb.
DV=DT. VERS. DA=DT. ANL. EA=ENGL. ANL. ??=N.N. BEKANNT			
Titel mit * hinter dem Preis waren zum Zeitpunkt der Drucklegung noch nicht lieferbar. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise variieren, Ladenöffnungszeiten erfragen. Versandkosten: Vorkasse 6,90 DM, Nachnahme 9,90 DM zzgl. Nachnahme-Gebühr (3,- DM). Ab 250,- DM versandkostenfrei. Ausland nur Vorkasse 18,- DM. Es gelten unsere AGB.			

Flotter Dreier

✉ Ich bin stolzer Besitzer einer Amiga (meine Amiga), außerdem eines PCs, und zu guter Letzt nenne ich einen Atari ST mein eigen. Jeder hat auf seinem Gebiet seine Qualitäten, so daß ich bei allen dreien noch kein Konkurrenzverhalten feststellen konnte. Aber was ist mit mir?

Schwuler Amiganer, rassistischer PCler oder heterosexueller Atarianer???

Ich ziehe ernsthaft den Besuch eines Therapeuten in Betracht, zwecks Selbstfindung. Vielleicht könnt ihr mir ja einen empfehlen (zwinker).

C.-H. Schubje

(Anm. d. Red.: Och, weißte, ich kenne einen, der geht mit den Hühnern ins Bett, aber deswegen ist er noch lange kein Sodomist. Also mach Dir keine Sorgen, Du bist schon ok. kate)

Wieso schreibt eigentlich keiner mal was über schizophrene S-NES-Fans? tom1

Ja, genau das möchte ich auch mal wissen! tom2)

✉ Zum Brief "Schwule Amiganer": Äh... – was heterosexuelle PC-Besitzer angeht, kann ich auch nicht helfen. Tu's denn auch ein Hetero, der PC-Eigentümer ist...? (falls einer den Unterschied kennt). War der Besitzer nicht der, der bloß drauf sitzt?

"Beavers" bekam die Wertung 9/9/8/9 und die Gesamtnote 10. Da es nicht der Durchschnitt zu sein scheint und ihr die "Endnote" mit dem "Gesamteindruck des Testers" gleichsetzt, scheint es mir, daß es sich um die persönliche und von den übrigen Noten unabhängige Wertung des Testers handelt. Wenn es stimmt, dann ist der Ausdruck "Gesamtnote" etwas irreführend.

Was haben die Leute bloß im-

mer gegen den Chefred.? Erst fallen alle über "Totengesicht" Manni her, dann über "Mannikiller" Mats und jetzt über "Walzen"-Peter...???

Der Chaot, der schon ewig unter Geldmangel leidet und trotzdem vorrückt bleibt...

Warum hacken eigentlich immer alle Leute auf Big Pete's Wampe herum? Es heißt doch, daß dicke Menschen gemütlich und nett seien.

Der Baum, der im Garten steht

(Anm. d. Red.: Das mit dem PC mag gut sein, allerdings sitzen bei mir zu Hause meistens der Aschenbecher und ein Glas Cola drauf und nicht mein Allwertester. Also: So ganz kann das demnach nicht stimmen.

Zu Beavers: Die Gesamtnote ist in der Tat "9" und nicht "10".

Wir haben etwas Luft bei der Bestimmung der Gesamtnote, damit wir auch so etwas wie eine Tendenz damit ausdrücken können. Aus dem hohlen Bauch gepult ist die Sache allerdings nicht: Die Motivation zählt bei der Ermittlung doppelt, ansonsten haben alle Kriterien das gleiche Gewicht.

kate)

(Noch eine Anmerkung der Red.: Apropos Gewicht – über irgend etwas muß man halt lästern, und mir isst es ehrlich gesagt lieber, die Leute ziehen mich wegen meiner Figur durch den Kakao als wegen Dingen, die mir wirklich wichtig sinnt wie zum Bleischift maybe Rechtschreibbunk...

Gemütlich? Wieso gemütlich? Bin ich ein Sofa? Okay, ich trage hin und wieder geblümte Hosenträger, aber soooooo gut gepolstert bin ich denn nun auch wieder nicht.

sz)

Verschlafen?

✉ Von der neuen Amiga-CD32-Konsole, die schon seit

PC/IBM

1889 HANDELSIMULATION KOMPL. DT. VGA	89,90
A TRAIN KOMPL. DT. VGA	99,90
ACES OF THE PACIFIC & MISSION DISK DT. ANL. VGA	79,90
ACES OVER EUROPE VGA *	75,90
AD & D UNLIMITED ADVENTURE VGA	69,90
ALIEN BREED VGA 3,5" *	59,90
ALONE IN THE DARK KOMPL. DT. VGA	95,90
AMBUSH AT SORINOR VGA 3,5" *	89,90
ARCHER MC LEANS POOL BILLARD DT. ANL. VGA *	59,90
BATMANS RETURN VGA	89,90
BATTLECHESS 4000 DT. ANL. VGA	75,90
BATTLE ISLE DATA DISK NO. 2 DT. ANL.	49,90
BATTLETEAM: BATTLEISLE & DATA DISK KD/VGA	79,90
BETRAYAL AT CONDOR VGA	75,90
BLUE FORCE VGA	85,90
BODY BLOWS VGA 3,5" *	59,90
BURNING STEEL KOMPL. DT. VGA	89,90
BURNING STEEL DATA DISK 1 KOMPL. DT. VGA	39,90
BURNING STEEL SUPERSCHIFFE KOMPL. DT. VGA	39,90
BURN TIME KOMPL. DT. VGA *	89,90
BUZZ ALDRIN INTO SPACE KOMPL. DT. VGA	95,90
CAMPAIGN KOMPL. DT. ANL. VGA	79,90
CAMPAIGN DATA DISK 3,5" KOMPL. DT. VGA	45,90
CARRIERS AT WAR CONSTR. KIT	69,90
CHESS MANIAC DT. ANL. VGA	89,90
CIVILISATION KOMPL. DT. VGA	99,90
CLASSIC ADV. COMP. INCL. LOOM/MONKEY ISLANDS/	99,90
INDIANA JONES/MANIC MANSION/ZAK MCKRACKEN	79,90
CLASH OF STEEL ENGL. VERS. VGA	79,90
COMANCHE DATA DISK	59,90
CYBERRACE DT. ANLEITUNG VGA 3,5" *	85,90
DARK MARE VGA *	89,90
DAS SCHWARZE AUGEN SCHICKSALSGL. KPL. DT. VGA	89,90
DAUGHTERS OF SERPENTS KOMPL. DT. VGA	85,90
DAY OF TENTACLE -M.MANSION 2-KOMPL. DT. VGA	89,90
DOGFIGHT - MICROPROSE - DT. ANL. VGA	99,90
DR. FLOYD DESKTOP TOYS VGA 3,5" *	65,90
DREAM TEAM COMP. DT. ANL. INCL. SIMPSONS	65,90
TERMINATOR 2/WWF WRESTLING	65,90
DUNE 2 KOMPL. DT. VGA	65,90
DYNABLASTERS DT. ANL. VGA	75,90
DYNATECH KOMPL. DT. VGA	69,90
ECOQUEST 2 - LOST SECRET OF RAINFOREST VGA	65,90
ESHOCKEY MANAGER KOMPL. DT. VGA	75,90
EIGHTBALL DELUXE PINBALL VGA 3,5" *	69,90
EL FISH DT. ANL. VGA	65,90
ELYSIUM KOMPL. DT. VGA	69,90
EMPIRE DE LUXE VGA	69,90
ERIC THE UNREADY VGA	65,90
EYE OF BEHOLDER 3 VGA ENGL. VERS.	79,90
EYE OF BEHOLDER 3 KOMPL. DT. VGA *	85,90
FALCON 3.0 DT. ANL. NUR 386/25MHZ DOS 5.0 VGA	99,90
FALCON 3.0 MISSION DISK VGA	65,90
FALCON 3.0 / DATA MIG 29 VGA 3,5" *	75,90
FALLEN EMPIRE KOMPL. DT. VGA	89,90
FIELDS OF GLORY DT. ANL. VGA	89,90
FLASH BACK KOMPL. DT. VGA	69,90
FLIGHTSIMULATOR 5.0 VGA 3,5" *	99,90
FOOTBALLMANAGER 3 KOMPL. DT. VGA	75,90
FORMULAR ONE GRAND PRIX DT. ANL. VGA	99,90
FREDDY PHARKAS KOMPL. DT. VGA *	69,90
FRONT PAGE SPORTS: FOOTBALL VGA	79,90
GATEWAY II - HOMEWORLD - VGA 3,5" *	69,90
GOBLIINS 2 KOMPL. DT. VGA	89,90
GUNSHIP 2000 DT. VGA	85,90
GUNSHIP 2000 SCENARIO DISK VGA DT. ANL.	59,90
HANNIBAL KOMPL. DT. VGA	89,90
HARRIER JUMP JET DT. ANL. VGA	109,90
HIGH COMMAND VGA 3,5" *	89,90
HIRE GUNS VGA *	85,90
HOCKEY LEAGUE SIMULATOR 2 VGA	65,90
INCA KOMPL. DT. VGA	99,90
INCREDIBLE MACHINE KOMPL. DT. VGA	65,90
ISHAR 2 DT. ANL. VGA 3,5" *	59,90
JONATHAN KOMPL. DT. VGA	89,90
JURASSIC PARK DT. ANL. VGA 3,5" *	79,90
KASPAROV GAMBIT DT. ANL. VGA 3,5" *	75,90
KINGS QUEST 6 VGA KOMPL. DT.	99,90
LANDS OF LORE KOMPL. DT. VGA *	59,90
LANDS OF LORE ENGL. VERS. VGA 3,5" *	65,90
LAURA BOW 2 - DAGGER OF AMON RA - VGA	79,90
LEMMINGS 2 DT. ANL. VGA	89,90
LINKS PRO NUR AB 386 ER VGA	99,90
LINKS SCENERY MAUNA KEA 386 VGA	45,90
LINKS SCENERY BELTRY VGA	45,90
LINKS SCENERY INNISBROOK VGA 3,5" *	45,90
LINKS SCENERY SLANDREWS VGA 3,5" *	45,90
LINKS SCENERY KAPALUA VGA 3,5" *	45,90
LOST TREASURES OF INFOCOM 2 (11 TITEL)	105,90
LOST VIKINGS KOMPL. DT. VGA	79,90
LOTUS TURBO CHALLENGE 3 DT. ANL. VGA 3,5" *	65,90
MICHAEL JORDAN IN FLIGHT VGA	79,90
MIGHT & MAGIC 4 VGA KOMPL. DT.	79,90
MIGHT & MAGIC 5 ENGL. VERS. VGA	79,90
MONKEY ISLAND 2 KOMPL. DT. VGA	89,90
NHL ICEHOCKEY DT. ANL. VGA 3,5" *	85,90
NIGEL MANSELL DT. ANL. VGA	69,90
ORIGIN SCREEN SAVER	59,90
PATRIOT VGA	79,90
PENTHOUSE HOT NUMBERS VGA DT. ANL.	39,90
PERFECT GENERAL DT. ANL. VGA	89,90
PINBALL DREAMS DT. ANL. VGA	69,90
PINBALL WINDOWS DYNAMICS DT. ANL. VGA 3,5" *	69,90
PIRATES GOLD II DT. ANL. VGA *	89,90
POPULOUS 2 DT. ANL. VGA	79,90
POWERHITS BATTLETECH	79,90
PRINCE OF PERSIA 2 DT. ANL. VGA	69,90
PRIVATEER DT. ANL. VGA 3,5" *	89,90
PRIVATEER SPEECH PACK VGA 3,5" *	39,90
PROTOSTAR - WAR ON THE FRONTIER - VGA 3,5" *	75,90
QUEST FOR GLORY 3 KOMPL. DT. VGA	79,90
RAGNAROK DT. ANL. VGA	89,90
RAILROAD TYCOON DELUXE SUPER VGA 3,5" *	99,90
RETURN OF THE PHANTOM VGA	89,90
RINGWORLD - REVENGE OF THE PATRIARCH - VGA	79,90
ROBOCODE - JAMES POND 2 - DT. ANL. VGA	69,90
SEALTEAM DT. ANL. VGA 3,5" *	85,90
SECRET OF MONKEY ISLANDS DT. VERS.	78,90
SECRET WEAPONS SCENERY DO 335	39,90
SECRET WEAPONS SCENERY H 162	34,90
SECRET WEAPONS OF LUFTWAFFE	85,90
SENSIBLE SOCCER 92/93 DT. ANL. VGA	59,90
SHADOWCASTER DT. ANL. VGA 3,5" *	85,90
SHADOW OF THE COMET KOMPL. DT. VGA	89,90
SHADOW PRESIDENT VGA	79,90
SHERLOCK HOLMES LOST FILES VGA KOMPL. DT.	99,90
SIEDLER KOMPL. DT. VGA 3,5" *	85,90
SIEGE & DOGS OF WAR DATA DISK 3,5" *	49,90
SIM ANT KOMPL. DT. VGA	89,90
SIM CITY DELUXE DT. ANL.	85,90
SIM EARTH DT. VERS. VGA	89,90
SIM LIFE VGA DT. ANL.	69,90
SKAT '92 KOMPL. DT.	65,90
SLEEP WALKER DT. ANL. VGA	59,90
SPACE HULK DT. ANL. VGA	85,90
SPACEWARD HO I KOMPL. DT. VGA	89,90
SPACE QUEST SAGA TEIL 1 - 4 ENGL.	89,90
SPACE QUEST 5 VGA KOMPL. DT.	79,90
SPORTS COLLECTION DT. ANL. VGA	79,90
SPORTS MASTERS COMPIL. INCL. PGA TOUR GOLF	69,90
INDIANAPOLIS 500/ADV. TENNIS TOUR	69,90
STARBYTE NO. 2 COLLECTION INCL. WINZER	69,90
BLACK GOLD/SPACE MAX KOMPL. DT.	79,90
STARCONTROL 2 VGA	79,90
STRIKE COMMANDER DT. ANL. VGA	89,90
STRIKE COMMANDER SPEECHPAK 486ER/SOUNDBL.	45,90
STRIKE COMM. TACTICAL OPTIONS VGA 3,5" *	39,90
STRONGHOLD VGA 3,5" *	69,90
STUNT ISLANDS KOMPL. DT. VGA	89,90
SUMMER CHALLENGE THE GAMES VGA DT. ANL.	79,90
SYNDICATE KOMPL. DT. VGA	85,90
TASK FORCE DT. ANL.	109,90
TERMINATOR 2029 VGA	79,90
TERMINATOR CHESS VGA	79,90

PC/IBM

THE COMPLETE CHESS SYSTEM	69,90
THE GREATEST COMP. INCL. LURE OF TEMPTRESS	65,90
/DUNE/ SHUTTLE DT. VGA	65,90
TONY LA RUSSA BASEBALL 2 VGA	75,90
TORNADO DT. HANDBUCH	79,90
TRANSARCTICA DT. ANL. VGA	69,90
TRISTAN PINBALL VGA	89,90
ULTIMA 7 TEIL 2 SERPENT ISLE VGA	45,90
ULTIMA 7 TEIL 2 - SILVER SEED - DATA 3,5" *	89,90
ULTIMA UNDERWORLD 2 DT. ANL. VGA	85,90
VEIL OF DARKNESS KOMPL. DT. VGA	89,90
WALLSTREET MANAGER KOMPL. DT. VGA 3,5" *	79,90
WAR IN THE GULF KOMPL. DT. VGA	89,90
WARLORDS 2 VGA 3,5" *	79,90
WAYNE GRETZKY 3 ICEHOCKEY VGA	79,90
WHALES VOYAGE KOMPL. DT. VGA 3,5" *	69,90
WING COMMANDER ACADEMY VGA 3,5" *	45,90
WING COMM. 2 SPECIAL OPERATIONS 2 VGA	99,90
WING COMMANDER 2 KOMPL. DT. VGA	89,90
WIZARDRY 7 KOMPL. DT. VGA	49,90
WORLD LEGEND DT. ANL. VGA 3,5" *	79,90
XENOBOTS DT. ANL. VGA	85,90
X WING DT. ANL. VGA	45,90
X WING MISSION DISK DT. ANL. VGA	65,90
YO I JOE KOMPL. DT. VGA 3,5" *	29,90
688 ATTACK SUB MARINE DT. ANL. VGA NUR 3,5" *	39,90
AIR, LAND, SEA COMP. INCL. STORMOVIK SU 25/	34,90
INDIANAPOLIS 500/ 688 ATTACK SUB. DT. ANL. 5,25" *	29,90
B17 FLYING FORTRESS VGA 3,5" - MICROPROSE-	29,90
BANE OF COSMIC FORGE -WIZARDRY 6-KPL. DT. 3,5" *	29,90
BARDS TALE 3 DT. ANL.	29,90
BATTLECHESS 2 VGA NUR 5,25" *	29,90
BATTLEHAWKS 1942 NUR 3,5" *	29,90
BATTLETECH 2 CRESCENT HAWKS REVENGE	29,90
BIRDS OF PREY DT. ANL. 5,25" *	29,90
CAPTIVE	34,90
CAR & DRIVER DT. ANL. 5,25" *	19,90
CARL LEWIS OLYMPIC CHALLENGE NUR 3,5" *	34,90
CASTLES II DT. ANL. 5,25" *	29,90
CENTURION DEF. OF ROME DT. ANL.	19,90
CHESSMASTER 2100	49,90
COMANCHE-OPER. W. LIGHTING-KPL. DT. VGA 5,25" *	39,90
COMMAND H. Q. VGA ENGL. VERS.	29,90
CONQUEST OF CAMELOT -SIERRA- 3,5" *	34,90
CONQUEST OF LONGBOW -SIERRA- VGA 5,25" *	29,90
COVER GIRL STRIP POKER VGA NUR 3,5" *	24,90
CRAZY CARS 2 NUR 3,5" *	29,90
CURSE OF ENCHANTIA VGA 3,5" *	19,90
CYCLES -ACCOLADE-	29,90
DARK HALF -ACCOLADE- 3,5" *	15,90
DEADLINE - INFOCOM -	29,90
DELUXE STRIP POKER NUR 3,5" *	29,90
DELUXE STRIP POKER 2	29,90
DOUBLE DRAGON 3 NUR 3,5" *	29,90
DUNE KOMPL. DT. NUR 3,5" *	15,90
ENGLAND CHAMPIONSHIP SPECIAL FOOTBALL	29,90
ECOQUEST 1 VGA 5,25" *	29,90
ELITE PLUS VGA 5,25" *	34,90
GOLDRUSH -SIERRA-	29,90
GRAND PRIX UNLIMITED -ACCOLADE-	29,90
GUNBOAT -ACCOLADE- NUR 5,25" *	34,90
HARPOON VERS. 1.2.1. DT. ANL. 5,25" *	29,90
HEROES OF THE 357TH DT. ANL. 5,25" *	34,90
HEXUMA KOMPL. DT. VGA 5,25" *	29,90
HILL STREET BLUES	34,90
HUMANS VGA NUR 3,5" *	35,90
INDIANA JONES 3 ADVENTURE KOMPL. DT.	49,90
INDIANA JONES 4-FATE OF ATLANTIS-KPL. DT. 5,25" *	34,90
KGB - VIRGIN - ENGL. NUR 3,5" *	34,90
KRISIS IN THE KREMLIN VGA	29,90
LAFFER UTILITIES -SIERRA-	45,90
LEGEND OF KYRANDIA KOMPL. DT. VGA NUR 3,5" *	29,90
LHX ATTACK CHOPPER 3,5" *	29,90
LIGHTSPEED -MICROPROSE- NUR 5,25" *	34,90
LINKS GOLF- ACCESS VGA	29,90
LOOM -LUCASFILM- VGA 3,5" *	29,90
LORD OF THE RINGS 2 - TWO TOWERS -DT. ANL. 3,5" *	29,90
LURE OF THE TEMPTRESS KOMPL. DT. NUR 3,5" *	34,90
M1 TANK PLATOON VGA NUR 3,5" *	34,90
MAD TV KOMPL. DT. VGA 5,25" *	34,90
MAGNETIC SCROLL COMPILATION	19,90
INCL. FISH-CORRUPTION/GUILT OF THIEVES	29,90
MANCHESTER UNITED EUROPE 3,5" *	29,90
MANIAC MANSION	29,90
MANTIS - FIGHTER- MICROPROSE VGA NUR 3,5" *	24,90
MAUPTI ISLANDS KOMPL. DT. VGA NUR 3,5" *	29,90
MICROPROSE SOCCER DT. ANL.	34,90
MIGHT & MAGIC 3 KOMPL. DT. VGA 5,25" *	29,90
MINDGAMES INCL.	29,90
WATERLOO/CONFL. EUROPE/FINAL FRONTIER	29,90
MIXED UP FAIRY TALES -SIERRA-	29,90
OBITUS 3,5" -PSYGNOSIS-	34,90
OPERATION STEALTH DT. ANL.	29,90
PINBALL MAGIC NUR 3,5" *	49,90
POLICE QUEST 1 VGA 3,5" *	34,90
POLICE QUEST 2 -SIERRA-	34,90
POWERMONGER DT. ANL. VGA 5,25" *	29,90
PREMIER MANAGER VGA 3,5" *	39,90
RAILROAD TYCOON NUR 3,5" *	34,90
RAMPART DT. ANL. 5,25" *	39,90
REACH FOR THE SKIES DT. ANL. 3,5" *	29,90
REALMS KOMPL. DT. VGA	29,90
RICK DANGEROUS 2 3,5" *	15,90
SHADOW SORCERER	29,90
SHANGHAI 2	39,90
SILENT SERVICE 2 NUR 3,5" VGA	34,90
SPECIAL FORCES -MICROPROSE- VGA 3,5" *	29,90
SPELLCASTING 201 -SORCERERS APPLIANCE- 3,5" *	39,90
STARTRAK 25TH ANNIVERSARY KPL. DT. VGA 5,25" *	39,90
SUPER TETRIS 5,25" *	29,90
TEAM YANKEE -PANZERSIMULATION- VGA 3,5" *	24,90
TENNIS CUP 2 3,5" *	29,90
TERMINATOR 2 3,5" *	34,90
THEATRE OF WAR DT. ANL. 5,25" *	19,90
THUNDERHAWK AH 73 M VGA	29,90
TOYOTA CELICA GT 4 RALLYE NUR 3,5" *	39,90
TV SPORTS BASEBALL DT. ANL.	29,90
UGH I 3,5" *	34,90
ULTIMA -MARTIAN DREAMS NUR 5,25" *	29,90
UTOPIA NUR 3,5" *	29,90
WAXWORKS -ACCOLADE- 3,5" *	34,90
WILD WEST WORLD KOMPL. DT. VGA NUR 5,25" *	45,90
WING COMMANDER I VGA	19,90
WINTER CHALLENGE -THE GAMES- ACCOLADE 3,5" *	29,90
WWF EUROPEAN WRESTLING VGA 3,5" *	34,90
YEAGER AIR COMBAT DT. ANL. 5,25" *	29,90
ZAK MCKRACKEN NUR 3,5" *	29,90
ZOOZ DT. ANL. 3,5" *	469,00
CD ROM LAUFWERK INTERN	19,90
DISKBOX FÜR 80 STÜCK 3,5"/SCHLOSS	19,90
DISKBOX FÜR 100 STÜCK 5,25"/SCHLOSS	69,90
ELIMINATOR GAMECARD GRAVIS	59,90
JOYSTICK COMPETITION PRO DIGITAL/ANALOG	165,90
JOYSTICK COMPETITION MINI DIGITAL/ANALOG	79,90
JOYSTICK FLIGHT CONTROL THRUSTMASTER	85,90
JOYSTICK GRAVIS ANALOG PRO	165,90
JOYSTICK GRAVIS -SCHWARZ-	24,90
JOYSTICK GRAVIS -TRANSPARENT-	6,90
JOYSTICK WEAPON CONTROL THRUSTM.	389,90
JOYSTICKVERLÄNGERUNG 15-POLIG	219,90
MAUSMATTE	49,90
MIDBLASTER	45,90
RUDDER PEDALS THRUSTMASTER	429,90
SCREENBEAT AKTIVBOXEN/ALLE SOUNDK.	159,90
SILICON MAUS / SERIELL / 3 TASTEN	299,90
SOUNDBLASTER 16 ASP DT. HANDBUCH	359,90
SOUNDBLASTER 2.0 DELUXE DT. HANDBUCH	
SOUNDBLASTER PRO DELUXE DT. HANDBUCH	
WAVEBLASTER -CREATIV-	

Soundkarten/Zubehör

WIAL-VERSAND GmbH

Liegnitzerstraße 13

82181 Gröbenzell

Telefon 08142/9011 & 8079

& 8273

Telefax 08142/54654

"LAUT LESERUMFRAGE ASM (AKTUELLER SOFTWAREMARKT)
1991 UND 1992 FIRMA MIT DEM BESTEN SERVICE"

IBM/PC CD-Rom

360 COMPILATION	
INCL. MEGAFORTRESS/DAS BOOT/BLUE MAX	49,90
AEGYPTEN -MULTIMEDIA-	75,90
AFRIKA -TRAVELMAGIC-	59,90
ANIMATION MAGIC	75,90
AUSTRALIEN -MULTIMEDIA-	75,90
B17 FLYING F. & SILENT SERVICE 2	85,90
BATTLECHESS ENHANCED OEM VERSION	69,90
BEAUTY AND THE BEAST	79,90
BLUE FORCE	89,90
BURNTIME KOMPL. DT. VGA *	85,90
CASTLE MASTER/3 D CONSTRUCTION KIT DT. ANL.	49,90
CD 16 EDUTAINMENT KIT: INCL. SBLASTER 16 ASP/ CDROM LAUFWERK INTERN/AKTIVLAUTSPRECHER/ UND SOFTWAREPAKET	1.099,90
CD CADDYS	19,90
CHESSMANIAC 5 BILLION AND 1	85,90
CHESS MASTER 3000	59,90
CHESSMASTER PRO WINDOWS	99,90
CINEMANIA -MICROSOFT- FILMDATENBANK	139,90
COLOR MAGIC -CLIPY ARTS IM TIF FORMAT-	69,90
CURSE OF ENCHANTIA	49,90
DANGER HOT STUFF VOL. 2	39,90
DER PATRIZIER KOMPL. DT.	89,90
DESKTOP PUBLISHERS DREAM	79,90
DINOSAUR ADVENTURE	79,90
DUNE	89,90
ERIC THE UNREADY	85,90
EUROPEAN RACERS RENNSIMULATION INCL. MODELLBAUSATZ VON REVELL DT. ANL.	85,90
EYE OF BEHOLDER 3	69,90
F117 A NIGHTHAWK & F15 STRIKE EAGLE 2	99,90
F15 STRIKE EAGLE 3 *	99,90
GIF IT NEWS	45,90
GRAPHMAGIC 2 ausges. Grafik, PD & Shareware	59,90
GUNSHIP 2000 INCL. SCENARIO	85,90
HOT NEWS	19,90
INCA KOMPL. DT.	119,90
INDIANA JONES 4-FATE OF ATLANTIS-ENCHANCED	89,90
IRON HELIX *	109,90
JUTLAND - THE NAVAL BATTLE OF JUTLAND -	109,90
KINGS QUEST 5	39,90
KINGS QUEST 6	79,90
KODAK PHOTO ACCESS CD	65,90
LEGEND OF KYRANDIA	79,90
LINKS COLLECTION INCL. LINKS GOLF	
/FIRESTONE/BOUNTIFUL/BAY HILL CLUB	75,90
LAURA BOW 2 - DAGGER OF AMON RA	75,90
LONDON -MULTIMEDIA-	89,90
LOOM	49,90
LORD OF THE RINGS	99,90
LOST TREASURES OF INFOCOM 2	89,90
MANIAC MANSION 2 -DAY OF TENTACLE-	89,90
MICROSOFT -BEETHOVEN-	149,90
MIG 29 FULCRUM & MIG 29 SUPERFULCRUM	49,90
MONKEY ISLANDS 1 LUCASFILM	44,90
PEGASUS 2.0	49,90
PIXEL PERFECT	54,90
PROTOSTAR *	75,90
PUTT PUTT FUN PACK	59,90
RAYTRACE MAGIC Raytrace und andere Bilder/Pgm's	35,90
RINGWORLD	85,90
SECRET WEAPONS OF LUFTW. INCL. SCENERIES	59,90
SHAREWARE MAGIC ca. 600 MB	89,90
SHAREWARE PEARL 2 Spiele, DTP, Grafik, Animat.,...	45,90
SHERLOCK HOLMES III -MYSTERY ADVENTURE-	109,90
SOUND SENSATION	45,90
SPACE QUEST 4	49,90
SUPER CD II SHAREWARE	45,90
THE 7TH GUEST	95,90
TOP SELLERS - TOP SHAREWARE SAMMLUNG -	29,90
TRAVEL MAGIC	89,90
TRIPLE TRIS COMPIL. INCL. TETRIS/WELTRIS/FACES	75,90
ULTIMA 6 & WING COMMANDER	39,90
ULTIMA UNDERWORLD TEIL 1 & 2	89,90
ULTIMA UNDERWORLD / WING COMMANDER 2	109,90
VGA MAGIC	89,90
WING COMMANDER INCL. MISSION 1 & 2	129,90
WING COMMANDER 2 INCL. OPER.1&2/SPEECH.	99,90
WILLY BEAMISH	44,90
WOLFPACK *	85,90
WORLD TRAVELLER	39,90

Sega Mega Drive

MAGNUM SET SEGA MEGA DRIVE DT. ANL.	359,90
MEGA DRIVE GRUNDGERÄT DT. VERS.	269,90
ARIELLE, DIE MEHRJUNGFRAU DT. ANL.	75,90
BATMAN RETURNS DT. ANL.	75,90
BATTLEBOYS DT. ANL.	89,90
B O B DT. ANLEITUNG	99,90
BUBSY BOBCAT DT. ANL. *	79,90
CHAKAN DT. ANL.	89,90
EXMUTANTS DT. ANL.	75,90
FATAL FURY DT. ANL.	99,90
FLASHBACK DT. ANL.	99,90
FLINTSTONES DT. ANLEITUNG	99,90
GENERAL CHAOS DT. ANLEITUNG	99,90
HARDBALL 3	79,90
HOCKEY 94 DT. ANLEITUNG	99,90
JACK NICLAS POWERCHALL. GOLF DT. ANL. *	79,90
JAMES BOND 007 -THE DUELL- DT. ANL.	85,90
JUNGLE STRIKE	89,90
LEMMINGS DT. ANL.	85,90
MEGA LO MANIA DT. ANL.	85,90
MICKEY & DONALD DT. ANL.	75,90
MICRO MACHINES DT. ANLEITUNG	79,90
MORTAL COMBAT *	109,90
MUHAMMED ALI BOXING DT. ANLEITUNG	89,90
MUTANT LEAGUE FOOTBALL DT. ANLEITUNG	89,90
N H L PA 93 ICEHOCKEY DT. ANL.	99,90
PGA TOUR GOLF II DT. ANL.	89,90
SHINING FORCE DT. ANLEITUNG *	109,90
SUMMER CHALLENGE DT. ANL. *	69,90
SUPERMAN DT. ANL.	89,90
SUPER KICK OFF DT. ANL.	89,90
SONIC THE HEDGEHOG 2 DT. ANL.	79,90
STREETS OF RAGE 2 DT. ANL.	79,90
TECHNO CLASH DT. ANL. *	99,90
THUNDERFORCE 4 DT. ANL.	79,90
WARPSPEED DT. ANL.	69,90
WONDERBOY IN MONSTER WORLD	115,90

C64 Disketten

ARKANOID 2	9,90
BUNDESLIGA MANAGER KOMPL. DT.	38,90
COLOSSUS CHESS 4	14,90
CONAN	9,90
MIGHTY BOMB JACK	9,90
OIL IMPERIUM KOMPL. DT.	14,90
RAINBOW COLLECTION INCL. BUBBLE BOBBLE	
/RAINBOW ISLANDS/NEW ZEALAND STORY	19,90
STREET FIGHTER 2 DT. ANL.	42,90
SUPER SPACE INVADERS	9,90
ZAK MC CRACKEN KOMPL. DT.	29,90

Abgabe nur solange Vorrat reicht

Amiga

1669 HANDELSIMULATION KOMPL. DT. 1 MB	85,90
1990 -DIE 93ER EDITION-POLITSIMUL. KD 1 MB	34,90
ABANDONED PLACES TEIL 2 1 MB	65,90
ALIEN 3 *	59,90
ALIEN BREED 3 DT. ANLEITUNG	54,90
ANCIENT ART OF WAR IN THE SKIES DT. ANL. 1 MB	69,90
ARABIAN NIGHTS DT. ANL.	54,90
ARCHER MCLEANS POOL BILLARD DT. ANL. 1 MB	55,90
ASSASSIN DT. ANL.	55,90
A.T.A.C. DT. HANDBUCH 1 MB *	65,90
A-TRAIN KOMPL. DT. 1 MB	79,90
A-TRAIN CONSTRUCTION SET KOMPL. DT. 1 MB	45,90
AV8B HARRIER ASSAULT 1 MB	59,90
B17 FLYING FORTRESS DT. ANL. 1 MB	69,90
B.A.T. 2 KOMPL. DT. 1 MB	79,90
BARDS TALE CONSTRUCTION KIT DT. ANL.	75,90
BATTLE ISLE DATA DISK NO. 2 DT. ANL.	49,90
BATTLETEAM (BATTLEISLE & DATA) DT. 1 MB	69,90
BATTLETOADS DT. ANL. 1 MB	59,90
B C KID DT. ANL.	54,90
BEAVERS DT. ANL.	65,90
BLASTER DT. ANL. 1 MB	49,90
BODY BLOWS DT. ANL. 1 MB	49,90
BODY BLOWS GALACTIC DT. ANLEITUNG 1 MB	55,90
BUNDESLIGA PROFESSIONAL 2 KD / 1 MB	69,90
CAESAR	65,90
CAMPAIGN DT. ANL. 1 MB	85,90
CAMPAIGN DATA DISK KOMPL. DT. 1 MB	45,90
CATCH EM DT. ANL.	55,90
CHAMPIONSHIP MANAGER 93	54,90
CIVILIZATION 1 MB KOMPL. DT.	79,90
COHORT 2	59,90
COMBAT AIR PATROL DT. ANL. 1 MB *	65,90
COMBAT CLASSICS COMP. INCL. TEAM YANKEE	
/688 ATTACK SUB/ F15 STRIKE EAGLE 2 DT. ANL.	69,90
CONQUESTADOR KOMPL. DT.	65,90
CONQUESTADOR DATA DISK KOMPL. DT.	39,90
CRYSTAL KINGDOM DIZZY	44,90
D-DAY DT. ANL. 1 MB	89,90
DAS SCHWARZE AUG: DSK 1MB KOMPL. DT.	79,90
DELUXE PAINT 4.0 AGA KOMPL. DT. 1 MB	199,90
DESERT STRIKE DT. ANL. 1 MB	59,90
DIGITAL DUNGEON 1 MB	19,90
DOMINIUM KOMPL. DT.	69,90
DUNE 2 KOMPL. DT. 1 MB	59,90
DYNABLASTERS 1 MB DT. ANL.	65,90
DYNATECH KOMPL. DT.	59,90
EISHOCKEY MANAGER 1 MB KOMPL. DT.	75,90
ELYSIUM DT. ANL.	59,90
ENTITY DT. ANL.	65,90
EPIC DT. ANL.	65,90
ERBEN DES THRONS KOMPL. DT. 1 MB	79,90
ESPAÑA - THE GAMES 92 - DT. ANL.	65,90
EYE OF BEHOLDER 1 KOMPL. DT. 1 MB	69,90
EYE OF BEHOLDER 2 KOMPL. DT. 1 MB	85,90
FALLEN EMPIRE KOMPL. DT. 1 MB	89,90
FLASH BACK KOMPL. DT. 1 MB	79,90
FLIES - ATTACK ON EARTH DT. ANL. 1 MB	75,90
FLY HARDER DT. ANL. 1 MB	59,90
GAME OF LIFE DT. ANL.	59,90
GOAL DINO DINIS (KICK OFF 3) DT. ANL. 1 MB	59,90
GOBLIINS 2 DT. ANL. 1 MB	65,90
GUNSHIP 2000 DT. ANL. 1 MB	89,90
HANNIBAL KOMPL. DT. 1 MB	75,90
HEXUMA KOMPL. DT. 1 MB	89,90
HIRE GUNS DT. ANL. *	65,90
HISTORY LINE 1914-1918 DT.	79,90
ISHAR 2 DT. ANL. 1 MB	54,90
JOE & MAC: CAVEMAN NINJA DT. ANL.	54,90
JOHN MADDEN FOOTBALL DT. ANL.	59,90
JONATHAN 1 MB KOMPL. DT.	79,90
JURASSIC PARK DT. ANL. 1 MB *	59,90
LEMMINGS 2 DT. ANL. 1 MB	69,90
LOST TREASURES OF INFOCOM (20 TITEL)	109,90
LOST VIKINGS KOMPL. DT. 1 MB	75,90
LOTHAR MATTHEUS KOMPL. DT. 1MB *	65,90
LOTUS 1 - 3 COMPILATION DT. ANL.	65,90
MAD TV KOMPL. DT. 1MB	75,90
MONKEY ISLANDS 2 KOMPL. DT. 1 MB	79,90
MORPH DT. ANL.	49,90
MOTORHEAD	39,90
NAPOLIONICS INCL. WATERLOO/AUSTERLITZ	
/BORODINO 1 MB	69,90
NICKY BOOM 2 DT. ANL.	65,90
ONE STEP BEYOND DT. ANL. *	54,90
OVERDRIVE DT. ANL.	49,90
PANZER BATTLES 1 MB	59,90
PATRIZIER 1 MB KOMPL. DT.	79,90
PENTHOUSE - HOT NUMBERS - DT. ANL.	39,90
PERFECT GENERAL 1 MB	79,90
PERFECT GENERAL DATA DISK	59,90
PERSONAL PAINT DT. ANL. 1 MB	69,90
PINBALL DREAMS DT. ANL.	59,90
PINBALL FANTASIES DT. ANL. 1MB	59,90
POPULOUS 2 1 MB DT.	65,90
POPULOUS 2 SCENERY CHALLENGE DT. ANL.	39,90
PROPHECY OF THE SHADOW 1MB*	79,90
PUSH OVER DT. ANL.	65,90
RAILROAD TYCOON KOMPL. DT. 1 MB	75,90
ROAD RASH DT. ANL.	59,90
ROME AD 92 DT. ANL.	75,90
SECRET OF MONKEY ISL. 1MB DT.	78,90
SHADOWWORLD DT. ANL. 1MB	65,90
SIM ANT KOMPL. DT. 1 MB	89,90
SIM CITY DELUXE EDITION DT. ANL.	85,90
SIM LIFE KOMPL. DT. NUR A1200!!!	89,90
SINK OR SWIM DT. ANL.	39,90
SLEEPWALKER DT. ANL.	59,90
SOCCER KID DT. ANL. *	65,90
SPACE HULK DT. ANL. 1 MB	65,90

Amiga

SPORTS COLLECTION -STARBYTE- DT. ANL.	69,90
SPORTS MASTERS COLL.INCL. PGA TOUR GOLF	
/INDIANAPOLIS 500/ADV. TENNIS TOUR	69,90
STARBYTE NO. 2 COLLECTION INCL. WINZER/ BLACK GOLD/SPACE MAX KOMPL. DT. 1 MB	69,90
STEIGENBERGER HOTELMAN. KOMPL. DT.	54,90
STREETFIGHTER 2 DT. ANL.	59,90
ST. THOMAS KOMPL. DT. 1 MB *	79,90
SUPERFROG DT. ANL. 1 MB	49,90
SYNDICATE KOMPL. DT. 1 MB	65,90
THE GREATEST COMPILATION INCL. DUNE, JIMMI WHITE SNOOKER, LURE OF TEMPTRESS	59,90
THEIR FINEST HOUR DT. 1 MB	69,90
THEIR FINEST HOUR MISSION	39,90
TORNADO DT. HANDBUCH 1 MB	79,90
TRANSARCTICA KOMPL. DT. 1 MB	59,90
TRODDERS DT. ANL.	65,90
UNIVERSAL MONSTERS DT. ANL. *	54,90
VIKINGS - FIELDS OF CONQUEST DT. ANL. 1 MB	65,90
WALKER DT. ANL.	65,90
WAR IN THE GULF KOMPL. DT. 1 MB	75,90
WHALES VOYAGE DT. ANL. 1 MB	75,90
WOODY'S WORLD DT. ANL. 1 MB	39,90
WORLD LEGEND DT. ANL.	49,90
YO!JOE! DT. ANL.	59,90

Preishits Amiga

4D SPORTS BOXING DT. ANL.	19,90
688 ATTACK SUBMARINE	19,90
ADRENALYN DT. ANL.	19,90
AGONY -PSYGNOSIS-	29,90
ALIEN BREED SPECIAL EDITION 1 MB	29,90
AMNIOS	15,90
AQUAVENTURA 1 MB	29,90
ARMOUR GEDDON -PSYGNOSIS-	29,90
BANE OF COSMIC FORGE -WIZARDRY 6- 1 MB	29,90
BARDS TALE 3 DT. ANL.	29,90
BATTLEHAWKS 1942	29,90
BATTLESQUADRON DT. ANL.	19,90
BIG NOSE - THE CARAVAN -	29,90
BILLS TOMATO GAME DT. ANL.	29,90
BLACK GOLD KOMPL. DT. 1 MB	29,90
BSS JANE SEYMOUR	19,90
BUDOKHAN	29,90
CADAVRE 1 MB	29,90
CALIFORNIA GAMES 2	29,90
CARL LEWIS OLYMPIC CHALLENGE 1 MB	29,90
CAPTIVE DT. ANL.	19,90
CASTLES 1 MB DT. ANL.	34,90
CENTURION DEF. OF ROME DT. ANL.	29,90
CHAMPIONS OF KRYNN	29,90
CHAOS ENGINE DT. ANL. 1 MB	39,90
CHAOS STRIKES BACK 1 MB	29,90
CHART ATTACK COMPILATION INCL. LOTUS 1/ VENUS/JAMES POND/GHOULS N GHOST	34,90
CHRONOQUEST 2	15,90
CHUCK ROCK 2 -SON OF CHUCK ROCK-	29,90
CHUCK YEAGERS 2.0 DT. ANL.	19,90
COVER GIRL STRIP POKER	29,90
CREATURES	29,90
CURSE OF ENCHANTIA 1 MB	29,90
CYCLES -MOTORRADRENNEN-	29,90
DEADLINE -INFOCOM-	15,90
DELUXE STRIP POKER TEIL 1	29,90
DELUXE STRIP POKER 2	29,90
DEUTEROS KOMPL. DT. 1 MB	29,90
DOODLEBUG DT. ANL.	19,90
DREAM TEAM COMPILATION INCL. SIMPSONS/ WWF WRESTLING/TERMINATOR 2	39,90
DR. DOOMS REVENGE DT. ANL.	19,90
DUNE KOMPL. DT. 1 MB	29,90
EMLYN HUGHES INT. SOCCER DT. ANL.	19,90
F15 STRIKE EAGLE 2 1 MB	29,90
F19 STEALTH FIGHTER DT. KURZANLEITUNG	35,90
FIRST SAMURAI DT. ANL.	29,90
FISTFIGHTER	24,90

FOOTBALL CRAZY COLLECTION INCL. KICK OFF 2/ FINAL WHISTLE/PLAYERMANAGER	34,90
FORMULA ONE GRAND PRIX -MICROPROSE- 1 MB	34,90
FUTURE WARS -TIME TRAVELLER	29,90
GATEWAY TO SAVAGE FRONTIER	29,90
GOLF -MICROPROSE- 1MB	29,90
GUNBOAT -ACCOLADE- 1 MB	29,90
HEART OF CHINA DT. ANL. 1 MB	39,90
HILL STREET BLUES	29,90
HONDA R V F DT. ANL.	29,90
HUMANS 1 MB	29,90
HUMANS JURASSIC LEVELS STAND ALONE VERS.	29,90
IMPERIUM DT. ANL.	29,90
INDIANA JONES 3 ADV. KOMPL. DT.	35,90
IT CAME FROM THE DESERT INCL. ANTHEADS	39,90
JAGUAR XJ 220 DT. ANL.	29,90
KGB DT. ANL. 1 MB	39,90
KICK OFF 2	19,90
LAST NINJA 3 DT. ANL.	29,90
LEANDER -PSYGNOSIS-	29,90
LEGEND OF KYRANDIA KOMPL. DT. 1 MB	39,90
LOOM -LUCASFILM- 1 MB	29,90
LORDS OF RISING SUN DT. ANL. 1 MB	29,90
LOTUS TURBO CHALLENGE 2	19,90
LOTUS TURBO CHALLENGE 3 1MB	29,90
LURE OF TEMPTRESS KOMPL. DT. 1 MB	29,90
M1 TANK PLATOON DT. KURZANLEITUNG 1 MB	34,90
MANCHESTER UNITED EUROPE	29,90
MANIAC MANSION	29,90
MC DONALD ISLAND	19,90
MEGATRAVELLER KOMPL. DT. 1 MB	29,90
MICROPROSE SOCCER DT. ANL.	29,90
MIG 29 SUPERFULCRUM DT. ANL. 1 MB	34,90

Preishits Amiga

MONSTERPACK VOL. 2 INCL. AWESOME/ SHADOW OF THE BEAST 2/ KILLING GAME SHOW	29,90
M.U.D.S. KOMPL. DT.	24,90
NICK FALDO GOLF 1 MB	39,90
NIGEL MANSELL RACING DT. ANL. 1 MB	19,90
NORTH & SOUTH	29,90
OBITUUS 1 MB	29,90
OPERATION STEALTH DT. ANL.	34,90
OUTRUN EUROPE DT. ANL.	19,90
PANZA KICK BOXING DT. ANL.	29,90
PAPERBOY 2 DT. ANL.	29,90
PARAMAX DT. ANL.	9,90
PICTIONARY	29,90
PINBALL MAGIC DT. ANL.	29,90
PIRATES 1 DT. ANL. 1 MB	29,90
POOL OF DARKNESS	29,90
P. P. HAMMER DT. ANL.	19,90
PREMIERE MANAGER 1 MB	29,90
PRINCE OF PERSIA	29,90
R-TYPE	24,90
R-TYPE 2	19,90
REACH FOR THE SKIES DT. ANLEITUNG 1 MB	34,90
RICK DANGEROUS 2 DT. ANL.	29,90
ROBOCOP 3 KOMPL. DT. 1 MB	29,90
ROBOSPORTS 1 MB	29,90
ROCKET RANGER / TV SPORTS FOOTBALL	29,90
SECRET OF SILVER BLADES	29,90
SENSIBLE SOCCER 92/93 DT. ANL. 1 MB	34,90
SHADOW OF THE BEAST 3 1 MB	29,90
SHINOBI	19,90
SHUTTLE 1 MB	29,90
SILENT SERVICE 2 -MICROPROSE- 1 MB	34,90
SILLY PUTTY 1 MB	29,90
SILKWORM	19,90
SIM CITY/POPULOUS COMPILATION 1 MB	24,90
SIM EARTH -MAXIS- 1 MB	34,90
SIMPSONS DT. ANL.	19,90
SPACE CRUSADE 1 MB	29,90
SPACE QUEST 1 SCI DT. ANL. 1 MB	29,90
SPACE QUEST 4 DT. ANL. 1MB -SIERRA-	39,90
SPECIAL FORCES -MICROPROSE- 1 MB	34,90
STELLAR 7 -SIERRA-	29,90
SUPER HANG ON	24,90
SUPER MONACO GRAND PRIX	29,90
SUPER TETRIS	29,90
SWIV	29,90
TEAM YANKEE DT. ANL. 1 MB PANZERSIM.	29,90
TEARAWAY THOMAS	29,90
TENNIS CUP 2	24,90
TERMINATOR 2	19,90
TEST DRIVE 2 - THE DUEL -	29,90
TESTDRIVE 2 COLLECTION	
INCL. ALLEN SCENERY DISKETTEN DT. ANL. 1 MB	29,90
THE PLAGUE DT. ANL.	15,90
THUNDERHAWK AH 73 M DT. ANL. 1 MB	29,90
TREASURES OF SAVAGE FRONTIER	29,90
TURRICAN 2 DT. ANL.	24,90
TURTLES TEIL 2 DT. ANL.	19,90
TV SPORTS BASEBALL DT. ANL.	29,90
TV SPORTS BOXING DT. ANL.	

Monaten als Gerücht und in gemalter Form existiert (offizielle Vorstellung von Commodore auf einer Pressekonferenz in München Ende Juni) habt Ihr Schnarchbären bisher natürlich nix mitbekommen. Ein Foto ist im aktuellen "Otto"-Katalog, der zur gleichen Zeit in den Handel kam wie die ASM 8/92. Und der hatte garantiert mehr Vorlauf als Ihr.

Hannes Gnad


(Anm. d. Red.: Selber Schnarchbär! Du glaubst wohl immer noch, daß ASM-Ausgaben in Deinem Zeitungskiosk aus dem Regal wachsen! Schön wär's.

Guck doch einfach mal auf den Kalender und versuche, Dich an Deinen Mathematikunterricht zu erinnern: Dieses Oktoberheft kannst Du nämlich schon seit dem 13. September käuflich erwerben, und als Abonnent hättest Du es noch ein paar Tage früher in Händen gehabt. Das bedeutet aber, daß wir die Arbeit an dieser Ausgabe bis Mitte August abgeschlossen haben mußten.

Ein Ereignis, das Ende Juni stattfindet, kann demnach frühestens in der Ausgabe Erwähnung finden, die Mitte Juli abgeschlossen wird – also die Septemberausgabe, die heuer am 9. August erschienen ist. Schlag dort mal die Seite 123 auf, und Du kannst nachlesen, wie Otto zum Dummy-Katalogfoto des CD-32 gekommen ist.

sma)

Das Letzte

 Ihr seid das Letzte! So eine beknackte Zeitschrift wie Eure gibt es zwischen hier und Beteigeuze nicht. Ich lese dieses Schundblatt immer abends, wenn ich nicht einschlafen kann. Man muß bloß darauf aufpassen, daß man den Eimer nicht vergißt. Habt Ihr Euren Beruf beim Preisausschreiben gewonnen, oder was? Gebt es

doch zu, Ihr seid unfähig. Euer Feedback liest sich wie eine Ausgabe von "Stiftung Waren-test". Wo manche noch komisch sind, seid Ihr nur doof. So was wie Eure Zeitschrift tangiert mich anal-peripher.


Und dann noch der Name: Qpxfs Qmbz! Nichts als ein billiges Plagiat der ASM. Das war's!

Fusi

(Anm. d. Red.: Du verdienst das Prädikat "Witzigster Brief des Monats", denn selten habe ich unseren Chefred. zunächst so entsetzt und am Ende so herzlich lachen gesehen, zumindest nicht in dieser schnellen Reihenfolge. Übrigens ging es den anderen genauso, und deshalb gibt es einen Gruß von uns allen!

kate)

Manche brauchen Kontrolle

 *(Zur Reportage über die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften in ASM 7 '93, Seite 124)* Ich möchte mich an dieser Stelle zum BPS-Report... äußern und (wie von Autor Peter Braun gewünscht) so zu einer Diskussion zu diesem Thema beitragen. Grundsätzlich finde ich, daß man der BPS (und damit allen Organisationen in anderen Ländern, die mit der gleichen Aufgabe gegründet worden sind) positiv gegenüberstehen sollte. Es gibt nun mal "Risikogruppen" (alters-, sozial- oder sonstwie bedingt), die sich von "anstößlichem" Gedankengut zu sehr beeinflussen lassen. Verhinderung von dessen öffentlicher Verbreitung ist das erklärte Ziel einer Indizierung. Ganz klar: Es gibt immer Fälle, bei denen die Kompetenz der BPS-Herren (und -Damen?) in Frage gestellt wird (und wie im Falle des von Euch erwähnten A-10 Tank Killer wohl auch kann), aber solche Härtefälle tragen wohl auch auf der anderen Seite zur tiefer-

gehenden Auseinandersetzung des Spielers mit seinem Spiel bei, womit dann automatisch die ach so oft fehlende Distanz zwischen Spiel und Wirklichkeit gewahrt bleibt (Warum haben sie dieses Spiel indiziert?). Zugegeben, für solche psychologischen "Überlegungen" muß man im Besitz des jeweiligen Spieles sein, womit wir bei den Auswirkungen des Wettbewerbsverbots wären. Mal ganz ehrlich: Wer absolut nichts anderes will, als ein bestimmtes Spiel zu bekommen, der kriegt es (in den meisten Fällen) auch. Alles was man braucht, sind "Connections" oder ein großer Bruder. Oder man kauft es schnell genug, denn die Sache mit der Zeitverzögerung zwischen Veröffentlichung und Indizierung stimmt wirklich (Ausnahmen bestätigen die Regel). Ich glaube daher, daß sich die Aufgaben der BPS immer mehr auf eine passive Rolle verlagern werden, allgemeine Einhaltung der "Regeln" durch Statuieren von Exempeln (schöner Satz, gel?). Was ich damit sagen will, ist folgendes: Der Softwareautor überlegt sich doch noch während der Programmierphase seines Produktes, welche Chancen es später auf dem Markt haben wird (ich geh' mal davon aus, daß er Geld verdienen will). Und durch die Indizierung der verschiedensten Programme (wie viele sind es eigentlich, Ihr habt vergessen, das aufzuzählen!) kann er sich in etwa ausrechnen, ob es an der BPS vorbeikommt oder nicht. Man stelle sich nun mal vor, wie die Softwarelandschaft ohne ein Kontrollorgan wie die BPS aussähe! Und jetzt überlegt Euch mal, wie sich das (eh schon angeschlagene) Image des "typischen Computerspielers" entwickeln würde: Der gewaltbereite (sexistische, asoziale, rassistische, verhaltensgestörte etc.) Jugendliche, bla bla bla... Klingt irgendwie bekannt, nicht wahr? Daraus könnte man ja eine Forderung an die BPS entwickeln: mehr Öffentlichkeitsarbeit, vor allem im

Bereich der Vorstellungen von besonders gelungenen Programmen, vielleicht auch mal hin und wieder eine "BPS-Kolumne" in den betreffenden Zeitschriften und anderen Medien (obwohl ich mich in diesem Brief logischerweise auf den Bereich Computerspiele bezogen habe, gilt das gleiche auch für den neuesten Film von Beate Uhse (besonders gelungen???) oder die neue CD der "Böhsen Onkelz"). Das wär's doch, die Rubrik ASM goes BPS, oder so ähnlich... Spaß beiseite, zurück zum Ernst des Lebens: die Frage des Einflusses und damit der Verantwortung der ASM im Bezug auf die Bewertung kritischer Spiele. Ich glaube, es ist ein Trugschluß, in einer von den Medien so stark geprägten Gesellschaft wie der unsrigen noch davon auszugehen, in der Erziehung klare Grenzen ziehen zu können zwischen Eltern und dem Rest der Welt. Realistisch betrachtet ist es doch so, daß die Kinder (und nicht nur die jüngeren) von den allesumgebenden Medien, allen voran dem Fernsehen, mit einer Hefigkeit und Zielgenauigkeit geprägt werden, daß die Erziehung, die sie von den Eltern erhalten, oft nur noch dazu dient, von außen eingebrachte Verhaltensweisen (soweit sie mit dem Erziehungsverständnis der Eltern nicht übereinstimmen), zu korrigieren... Bisher (und ich hoffe, das bleibt auch mit der "neuen" Crew so) hat die ASM ihre Rolle gut gespielt: Informationen, sachliche Tests, auch von "bedenklichen" Spielen (Desert Strike zum Beispiel). Die Meinung des Testers in den Bewertungstext solcher Spiele eingeschlossen ("abgesehen von einigen moralischen Bedenken, was den Hintergrund dieses Games angeht,...") genügt meiner Meinung nach. Ich vertraue in der Auswahl der von Euch getesteten Spiele ohnehin auf Eure Erfahrung und Euren Gesamtüberblick in der Szene. Eins aber ist klar: Nie, nie, nie wird in der ASM ein Spiel mit rassistischem Inhalt getestet noch mit einem Wort

erwähnt werden. Mit Tot-schweigen hat das nichts zu tun, das Übel muß, wie man so schön sagt, an der Wurzel ge-packt werden. Damit möchte ich mich dem Frosch, der so gern Cannabis kaut, an-schließen und the man without arms and a big electrical pen-guin on his left shoulder (an die-ser Stelle Danke an alle, deren Pseudonyme weniger als drei Silben aufweisen) wider-sprechen: Ich finde es auch toll, daß die Leser der ASM politisch aufgeklärt sind, und ich bin der Meinung, auch solche Aussa-gen gehören ins Feedback (mit diesem Brief wäre, sollte er je-mals abgedruckt werden, noch so eine drin, hä hä hä)! Eins hab ich nicht kapiert: Ihr sagt, im Zwölfergremium der BPS sitzen auch Beisitzer der Kirchenver-bände. Ich schätze mal, aus bei-den christlichen Konfessionen.

Also nichts gegen den Glauben des einzelnen (nichts gegen die Katholiken, ehrlich!), aber wo steckt die mittlerweile verwelt-lichte Organisation Kirche (sorry) ihre Nase eigentlich nicht rein? Und warum ist Larry dann nicht indiziert?

H.M. Murdoch

(Anm. d. Red.: Tja, warum sind die Kirchen mit dabei? Sie stel-len traditionell einen Teil des kulturellen Lebens dar. Da im-mer noch ein großer Teil der Bundesbürger Mitglied in einer der großen Volkskirchen ist, gelten diese auch nach wie vor als Autoritäten in kulturellen, moralischen und sozialen Fra-gen. Und warum eigentlich nicht? Vertreter der Kirchen müssen ja nicht unbedingt von gestern sein und brauchen auch in puncto Spiel und Spaß nicht

zwingend aus der allerkonser-vativsten Ecke zu kommen. Man hüte sich – wie so oft – vor Vor-urteilen, das ist jedenfalls meine Meinung. Wen hättest Du denn eigentlich gern in der Indizie-rungskommission sitzen?

In der offiziellen Indizierungsli-ste der BPS stehen übrigens weitaus weniger Computer- und Videospiele als Videofilme, und die Bücher machen natür-lich den Löwenanteil der Liste aus. Die meisten der zur Zeit 190 indizierten Games stam-men aus der Frühzeit der Home-computer; viele davon sind pu-bertäre Laien-Machwerke, die nie kommerziell verschoben wurden. Warum "Fossilien" nie aus der Liste verschwinden? Ganz einfach: Hinein oder hi-naus kommen Produkte dort nur auf Antrag. Den Antrag auf Aufnahme in die Liste stellen Ju-gendämter, den Antrag auf

Streichung müßten die Herstel-ler des jeweiligen Produkts ein-bringen. Was passiert jedoch, wenn die Firma, die etwa ein seinerzeit indiziertes Compu-terspiel produziert hat, längst pleite ist? Dann bleibt das Spiel auf ewig in der Liste, bis diese eines Tages von Staubdünen überwandert wird.

Die BPS wird auch keine positi-ven Empfehlungen in puncto Computerspiel abgeben kön-nen. Sie wird ja grundsätzlich nur auf Antrag tätig und kann sich immer nur mit Einzelfällen befassen. Die durchweg älteren Damen und Herren des Gremi-ums tun sich bereits schwer ge-nug damit, moderne Compu-terspiele so weit zu verstehen, daß sie jugendgefährdende Elemente im Einzelfall klar nachweisen können. Die Prüf-stelle wäre mit dem umfassen-den Testen von Software ret-

DISKETTEN

3.5"HD ab 0.99

Henkel & Triebner Disksysteme GbR
Denisstr. 45 90429 Nürnberg Tel. 0911/268977

Discount & Express-Service

Facts:

- Unsere Disketten kommen nur von namhaften Herstellern!
- Sie bekommen EIN Jahr Garantie auf jede einzelne Disk!
- Sie bekommen günstige Preise (die noch günstiger werden bei SAMMELBESTELLUNG). Vergleichen Sie doch 'mal!
- Noch Fragen? - Fordern Sie unser kostenloses Info über Disketten, deren Parameter und Meßdaten an.

Sofortbestellung:

Ich bestelle für meinen Computer
per ☐ Nachnahme(+9.90) ☐ Vorkasse Scheck(+6.50)

- Stück Disks Format (HD oder 2DD?)
- Stück Disks Format (HD oder 2DD?)
- Stück Disks Format (HD oder 2DD?)
- Stück Sony 3.5" HD Doppelpack & Diskbox

Anschrift:

Und ab an: Henkel & Triebner Disksysteme Postf.837148 90255 Nürnberg
ASM

Sony Doppelpack & Box
Markenqualität von SONY jetzt bei uns im Aktionsangebot: Zu je zwei Päckchen 3.5" HD Dis-ketten (100% Errorfree) haben wir eine pfiffige Diskettenbox im Rauchglasdesign dazugepackt:
1 Pack (20St.) & Box **39.90**
5 Pack (100St.) & Box **189.50**
10 Pack (200St.) & Box **375.00**

Bestellen können Sie ganz einfach:
per Telefon: **0911/268977**
per Fax: **0911/268973**
per Post: einfach Kupon abschicken



3.5"2D
10 Stück 8.90
100 Stück 79.00
200 Stück 155.00
400 Stück 296.00

3.5"HD
10 Stück 11.90
100 Stück 115.00
200 Stück 218.00
400 Stück 396.00

5.25"2D
10 Stück 3.90
100 Stück 38.00
200 Stück 75.00
400 Stück 145.00

5.25"HD
10 Stück 7.90
100 Stück 75.00
200 Stück 145.00
400 Stück 279.00

3.5"2D ab 0.74

tungslos überfordert. Das ist jedenfalls unser Eindruck.

sz)

ASM gegen Amiga?

(zum Testbericht "Quick in Japan" aus ASM 7'93, Seite 87)

Immer wenn ich Euer Blatt studiere, spüre ich die kleinen Stiche gegen die Amiga (Brotkästen) in den verschiedensten Untertönen wie – "Es ist jedesmal das gleiche: Wird ein Game vom PC auf den Amiga umgesetzt, verliert es an Farben." – "...die armen gebeutelten Amigabesitzer..." – "Die PC-Version wird wahrscheinlich wieder über mehr Farben verfügen, einfacher zu spielen sein..."

Diese Miesmacherei und die Tatsache, daß es Spiele wie X-Wing oder Wing Commander II nur für den PC gibt, veranlaßten mich, eine "ausreichende

Grundausstattung" 486/33MHz anzuschaffen. Welch ein Gefühl, WCII zu spielen – aber was ist das?!? Bei mehreren bewegten Objekten auf dem Screen eine Ruckelgrafik (armer 286/386-Besitzer), und zwischendurch friert schon mal der Screen ein. Abstürze auf dem PC, das kann ja wohl nicht wahr sein! Na, wenigstens habe ich mehr Farben, auch wenn die Farbauflösung in größere Kästchen geformt ist als beim Amiga. Nun, jedes System hat seine Vor- und Nachteile. Ich denke da besonders an die vielen Jump'n'Runs oder Actiongames für den Amiga, in deren Supergrafiken niemand die Zahl der Farben nachzählt. Dafür wird dort zuwenig für die Festplatte gearbeitet.

Ein Thema sind auch die Sounds beider Systeme. Mir geht es eigentlich nur darum, daß Schwächen des PC bei Euch

Kann der schlaue Peter mir vielleicht sagen, wie die Frau von Pontius Pilatus heißt?

Bommel & Todde

(Ööööh – schwere Aufgabe. Wenn Du mir sagst, wo ich den schlauen Peter finde, frage ich ihn. Ganz bestimmt. Entschuldige meine Neugier, aber WAS willst Du eigentlich von der Frau von... – wie hieß er gleich?

sz)

Big Pete, kannst Du nicht mal was anderes tragen als Hosenträger?

Ein Modebewußter

(Tue ich ja jeden Tag. Wenn ich nichts anderes als meine Hosenträger an hätte, wäre ich bestimmt schon ein dutzendmal wegen Erregung öffentlicher Panik angezeigt worden. Und wozu sind Hosenträger laut königlich preußischer Definition da? Um so was wie eine Hose zu tragen, nä? Also: Ohne Hose würden die Dinger auch nicht viel Sinn machen.

sz)

FEEDBACK SPLITTER

Warst Du schon einmal in einem türkischen Gefängnis?

Ein sehr neugieriger Leser

(Anm. d. Red.: Ist das ein filmgeschichtlicher Test? "Unglaubliche Reise in einem verrückten Raumschiff".

kate

Meinst Du mich? Nö, ich kenne zwar ein tolles türkisches Restaurant, aber noch lieber gehe ich indisch essen.

sma)



Jürgen Borngießer (jb)

Aus unerfindlichen Gründen am 22. 6. 60 in Hilden/Rheinland geboren, im zarten Alter von zwei Jahren zum Wuppertaler mutiert. So lala durch die Penne geschleppt, bis Vater meinte: "Junge, lerne was, dann kannst du was!" Erst "Strippentrecker" (Elektriker), dann Elektroniker, dann Ausbildung an Computern. Zuerst der legendäre ZX81, dann Commodore Brotkiste, dann PC (Segmente? Nein, danke!), dann Amiga – und AUCH PC!. 1987 mit dem Schreiben angefangen, Mitbegründer der legendären AMIGA DOS, dann wieder PC-Zeitschriften, jetzt in den "Deeper Dungeons of Tronic".

1 Was sind Deine Freizeit-Beschäftigungen? Computer, Computer, Lesen, DFÜ, ääh, Computer!

Was machst Du nicht gerne? Sport (sieht man, glaube ich...), Gartenarbeit, Vereinsmeierei.

2 Was spielst Du am liebsten? Tetris auf dem GameBoy (wenn die Telekom meinen Brettspuffer aus der Mailbox wieder gekappt hat...)

Welche Spiele gehen Dir auf den Geist? Kriegsspiele, Nazi-Programmier-Schwachsinn.

3 Deine Lieblingslektüre? Science Fiction (auch Perry Rhodan – Hallo, Wolfgang, wie geht's?), Michael Crichtons Jurassic Park, Das aktuelle Steuerrecht (Keine Knete dem Fiskus!). **Welche Bücher stehen auf Deiner roten Liste?** Nazi-Schrott, Mutters Kochbuch, Langenscheidts Latein-Wörterbuch.

4 Welche Musik hörst Du gerne? Alles, was gut gemacht ist, hoffnungsloser Pink Floyd-, Supertramp- und Genesis-Fan, hoffnungsvoller Peter-Gabriel-Fan.

Bei welcher Musik schaltest Du ab? Nationalhymnen, Trash, Tony Marshall, Toitsche Folxmusic.

5 Welche Filme finden Deine Zustimmung? Alles, wo Computer mitgewirkt haben, Science Fiction, Action, abgedrehte schwarze Komödien, Monty Python.

Bei welchen Filmen suchst Du den Ausschalter? Deutsche Heimatfilme, Derrick und Konsorten, SAT1-Samstagsabend-Aufklärungsshow für Gehirnamputierte – und was denen noch so fehlt.

6 Was sind Deiner Meinung nach die bedeutendsten Errungenschaften der Menschheit? Computer. **Und was ist der Menschheit größter Fehler?** Sie selbst!

7 Was magst Du sonst noch? Vorurteilslose Menschen, meine Eltern, mein Auto, Freunde aus anderen Ländern, Modellbahnen, den "Flo" aus der Grimm-Straße... :-), die Insider-Mailbox und deren Sysop Garry.

Was magst Du nicht? Politiker, rassistische Denkweisen, saudumme Fragen, Bürokraten, Diäten (die im Bundestag und auch sonst).

meistens unter den Teppich gekehrt werden, während der Amiga ständig mit irgendwelchen Schwierigkeiten den Besitzer beglückt.

Gruß, Andreas

(Anm. d. Red.:

Punkt 1: Die einzige wirklich wahre Brotkiste ist der C64 – ja-woll!!!

Punkt 2: Gestichelt wird hier gegen alles und jeden; eine Amiga-Antipathie gibt es in der ganzen ASM-Redaktion definitiv NICHT. Und den Artikel, den Du da zitierst, hättest Du vielleicht mal richtig LESEN sollen. Was Vera (genau wie ich ein erklärter Amiga-Fan; immerhin haben wir mal bei der Amiga DOS gearbeitet) da zu "Nippon Safes Inc." geschrieben hat, war, daß sich die Programmierer bei der Amiga-Version ihres Spieles einfach keine Mühe gegeben haben. Für die PC-Umsetzung, so Veras Vermutung, würde man sicher mehr Aufwand treiben. So kommen – obwohl man das auf der "Freundin" auch durchaus trickreicher hinkriegen kann – eben wieder einmal eine farbarme, blassere Optik und ein mieseres Gameplay als in der entsprechenden PC-Version eines Spiels heraus. Solche lieblose Hopplahopp-Programmierei haben der Amiga und seine Benutzer nicht verdient. Das hat Vera geschrieben und nix anderes!

Daß die meisten Spiele auf dem Amiga "farbloser" erscheinen, liegt im Augenblick noch an den Kompatibilitätsvorgaben, denn "die Games müssen ja auch auf dem A500 laufen", so die herrschende Meinung. Der Grund ist einfach: Während PCler immer dem aktuellen Trend hinterherlaufen müssen, sind die Amiganer anscheinend mit dem wenigen zufrieden, das ein A500 bietet – und das ist zu wenig in Zeiten des A1200. Der entwickelte sich zu einem Renner.

PC- und Amiga-System miteinander zu vergleichen, ist sowie-so Humbug. Beide besitzen

Spezialgebiete, beide sind für ihre Aufgaben bestens gerüstet und geeignet.

jb)

Frechheit

Eines muß man der ASM-Chefetage lassen: Sie ist außerordentlich mutig, was die Auswahl und Anzahl ihrer neuen Redaktionsmitglieder angeht. In bezug auf den in Ausgabe 8/93 von einer gewissen Vera Brinkmann (?) verfaßten "Testbericht" zum Actiongame "Walker" verursacht dieser Mut zum Neuen jedoch einen dicken Skandal:

Schon der rot geschriebene Einführungstext zeigt, daß die gute Vera offensichtlich die Anleitung des Programms nicht gelesen hat. So spricht sie denn auch von einer Game-Story, die sie gar nicht kennt! Ist dieses Verhalten sonst nicht Kindern vorbehalten?

Sie beurteilt mit lässiger Überheblichkeit ein Programm mit MANGELHAFT, von dem sie nur Teile des 1. Spielabschnittes getestet hat! Zu mehr "...fehlte ihr die Lust!" Unglaublich! Wenn man als treuer Leser der ASM anstelle eines umfassend informierenden Testberichtes lediglich oberflächliches, polemisches Geschwätz antrifft, so hört der Spaß an dieser Stelle auf.

Wo, so frage ich Euch, sind die Hinweise auf Parallax-Scrolling, Extrem-Animation der Spielfigur bzw. "Lemmings"-Animation der Feinde, wo die Beschreibung der Kombinationssteuerung mit aufschaltbarem Fadenkreuz?

Wo steht, daß die Angriffe teilweise listig und mit schwarzem Humor vorgetragen werden bzw. man mit "dumpfem Balern", wie Frl. Brinkmann ihren Schreibversuch betitelt, keinen Meter weit vorankommt?

Wo wird die Vielzahl der verschiedenen Gegner und ihr teilweise intelligentes Angriffs- und Rückzugsverhalten erwähnt?

Euer Frl. Brinkmann spricht von "kleinen Männchen" als Gegnern. Im Klartext heißt das, sie

MultiMedia Soft



Play a Game

COMPUTERSPIELE

MultiMedia Soft-Läden

finden Sie in:

12627 BERLIN,	Mark Twain Straße 7 Tel. 030-9986164
10435 BERLIN,	Dimitroffstraße 67
99084 ERFURT,	Meienbergstraße 20 Tel. 0361-669742
99610 SÖMMERDA,	Franz Mehring Str. 1 Tel. 03634-42564
99867 GOTHA,	H & R Computershop Mohrenstraße 21 Tel. 036254-390
01259 DRESDEN,	Pirnaer Landstr. 239 Tel. 0351-2230201
20257 HAMBURG,	Heußweg 67 Tel. 040-4908891
22041 HAMBURG,	Wendemuthstraße 57 Tel. 040-6528426
24939 FLENSBURG,	Dorotheenstraße 37 Tel. 0461-54075
23730 NEUSTADT,	Waschgrabenstr. 11 Tel. 04561-16189
48151 MÜNSTER,	Weseler Straße 48 Tel. 0251-524001
49080 OSNABRÜCK,	Martinstraße 82 Tel. 0541-434792
44866 BOCHUM,	Sommerdellenstr. 54 Tel. 02327-10063
54636 HAMM,	Ritterstraße 30 Tel. 02381-29314
50737 KÖLN,	Neußstraße 628 Tel. 0221-745202
52064 AACHEN,	Gualtastraße 2 Ecke Löhergraben Tel. 0241-33199
52349 DÜREN,	Kölnstraße 51 Tel. 02421-189368
60486 FRANKFURT,	Mühlgasse 20 Tel. 069-7077575
66117 SAARBRÜCKEN,	Stengelstraße 8 Tel. 0681-5898018
92421 SCHWANDORF,	Klosterstraße 8 Tel. 09431-1720

Spielen - Testen - Kaufen

Haben Sie Interesse einen MultiMedia Soft Laden zu eröffnen? Fordern Sie unsere Information an.

INFO:

52349 DÜREN, Kölnstraße 51
Tel. 02421-189368 (11-19h)

VERSANDANSCHRIFT:

99084 ERFURT, Meienbergstr. 20
Tel & FAX: 0361-669742

**Absolute
Traumpreise
in allen
MultiMedia Soft
Geschäften!**

...
4 Top-Hits

...
**Kommen-Sehen-
Staunen!**

**Freddy Pharkas
DV, IBM-PC,**



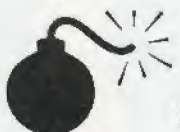
69,95 DM

**Lotus 3-
The Ultimate Challenge
DA, IBM-PC,**



64,95 DM

**Ishar 2-
Messengers of Doom
DV, AMIGA,**



59,95 DM

**Gunship 2000
DV, AMIGA,**



69,95 DM

"Da freut sich des Spielers Herz"



Angebot und Preise solange der Vorrat reicht. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten.

MORTAL KOMBAT®

Schlag Dich durch!



Game-Hotline: Mo.-Fr. 02 21/61 76 49

Erhältlich für Super Nintendo®, Game Boy™, Game Gear™, Master System™ und Mega Drive™.

Mortal Kombat® is a trademark of and licensed from Midway® Manufacturing Company © 1992. All Rights Reserved - Used by Permission. Super Nintendo Entertainment System®, Game Boy™ and the official seals are registered trademarks of Nintendo. Sega, Mega Drive, Master System and Game Gear are trademarks of Sega Enterprises Ltd. Arena is a trademark of Arena Entertainment, Inc. Acclaim® is a trademark of Acclaim Entertainment, Inc. © 1993 Acclaim Entertainment, Inc. All Rights Reserved. Alle Screenshots SNES.

NEU: 16 MEG

MORTAL KOMBAT®

ist das neue actiongeladene Kampfsportspiel von Acclaim, dem die geheimnisvollen und sagenumwobenen Shaolin-Turniere als Schauplatz dienen.



In verschiedenen packenden Levels kämpfst Du um den Titel des Grand Champion. Doch dieser ist Dir erst dann sicher, wenn der vierarmige Goro und sein Meister Shang Tsung besiegt sind. Dafür hast Du die Wahl zwischen 7 verschiedenen Kämpfern, wovon jeder einen eigenen Kampfstil hat,

den es zu erlernen gilt. **MORTAL KOMBAT®**, das ist der Kick, den Du jetzt brauchst.



Akkaim®

ARENA

MIDWAY

hat den Test nach ca. 20 Sekunden abgebrochen und ist kaffeetrinken gegangen!

Warum fehlt der Hinweis auf den einstellbaren Schwierigkeitsgrad und auf die Tatsache, daß verbrauchte Energie beim Bestehen eines Teilabschnittes wieder aufgefüllt wird? Grafik und Sound sind derart anfängerhaft bewertet worden, daß man Vera schon fast Vorsatz unterstellen muß!

Ein Blick auf die S. 135 (Bewertungskriterien) hätte Eurer neuen Mitarbeiterin vielleicht geholfen (vielleicht aber auch nicht). Das Allerübelste aber ist, daß von den tatsächlichen Schwächen des Programms (kein Paßwortsystem, keine Extras, keine Continues, wenig Optionen) im Testbericht keine einzige erwähnt wird. Sagt selbst: Darf so etwas einer renommierten Software-Test-Zeitschrift passieren? Ich meine nein. Brutale Ballerspiele wie Walker sind sicher nicht jedermanns Sache, und es gibt Besseres auf diesem Sektor. Trotzdem hat ein Programmtester gefälligst einen objektiven Test abzuliefern, ansonsten gehört er nicht in Eure Redaktion (Zaunpfahl ruft Vera!).

Meinungen gehören ins Meinungskästchen! Mir ist echt unverständlich, wie eine solche Frechheit, die wir Leser mit 7,50 DM bezahlen, das Korrekturlesen überstehen konnte!

Olaf Gaide

(Anm. d. Red.: Deine leicht chauvinistisch angehauchten Anfeindungen lasse ich mal ganz außen vor, denn hier geht's ja nun mal um einen Testbericht und nicht um meine Person. Zum einen solltest Du mir durchaus meine eigene Meinung zugestehen, und ich halte dieses Game nun mal für schlecht. Für die rote Farbe, über die Du Dich im Einleitungstext beklagst, kann ich schon mal gar nichts. Die ist Sache des Layouters, und der interessiert sich für die Spiele nicht, ist also "unverdächtig".

Du kannst ganz beruhigt sein,

ich habe dieses Game recht ausführlich getestet und nicht, wie Du mir unterstellst, den Test nach 20 Sekunden abgebrochen. Was die Gamestory anbelangt: Phantasie ist notwendig, aber wieso zum Teufel muß immer ein Stück dunkelster deutscher Geschichte auftauchen? Und noch etwas: "Oberflächliches, polemisches Geschwätz" wird hier niemals stattfinden, wir sind schließlich keine Politiker, Du solltest vielleicht mal zwischen den Zeilen lesen. Das Spiel ist – dazu stehe nicht nur ich, sondern auch die Kollegen Trafford und Borngießer – eine hanebüchene Rumballerei ohne irgendeinen strategischen Anspruch. Die Angriffe werden weder "listig", noch "mit schwarzem Humor" vorgetragen, Dein Verständnis von "schwarzem Humor" benötigt da wohl dringendst eine Überarbeitung. Aber warum streite ich mich rum – wer das Teil kaufen will, soll's kaufen – meine Meinung bleibt: Selbst schuld!

vb)

(Noch 'ne kurze Anmerkung aus dem Hintergrund: Ich habe nichts gegen Ballerspiele, ich habe aber was gegen übertriebenes Gezeter. Die Redaktion kann Kritik vertragen – aber bitte Mensch bleiben. Wir bekommen hier 'ne Unmenge von neuen Spielen, und alle wollen objektiv getestet werden. Klar machen auch wir Fehler, und die darf man uns dann auch aufs Brötchen schmieren. Aber nicht jede andere Meinung muß ein Fehler sein.

Wenn ich auf 'ner einsamen Insel gesessen hätte und "Walker" das einzige Spiel des Jahres gewesen wäre, dann hätte ich ihm – eventuell – 'nen Hitstern verpaßt.

Noch was: Persönliches Anmachen ist unnötig – wenn irgendeiner von uns Zweifel an einem Spiel hat, dann bekommen es mindestens noch zwei weitere zu sehen. Also: Sorry, in diesem Fall bleibt unsere Meinung, wie sie war!

jib)



So wie ein Bi-Ba-Bumerang

Auch wenn der Titel dieses Previews anderes vermuten läßt: Peter Alexander kommt in BUBBA'N'STIX nicht vor, dafür aber ein Stock, der wie ein Bumerang immer zum Knuddel-Helden zurückfliegt.

Eigentlich handelt es sich ja um ein ganz stinknormales Jump'n'Run. Aber wenn man genau hinschaut, so gibt es doch etliche Unterschiede zum sonstigen Spielablauf in diesem Genre. Merke: Es sind manchmal die kleinen Dinge, die ein Spiel erst richtig schön und originell machen.



Im Falle von Bubba'n'Stix sind es zunächst einmal Boni, die nicht wie sonst als Münzen, Diamanten oder Symbole rumliegen, sondern als Mini-Monster auftreten und auf dem Weg durch elf Levels aufgesammelt werden können. Auf besagten Weg macht sich der blonde Held, über dessen nähere Beweggründe ich jetzt noch nichts verraten möchte. Als Inventar besitzt er einen Stock, mit dem sich u.a. Felsbrocken verschieben, Geheimtüren öffnen und Fallen umgehen lassen.

Des weiteren könnt Ihr den Stock in einen Felsen schlagen, so daß er als Art Leiter fungiert. Wertvoll ist er als Balance-Hilfe bei einem Hochseilakt, und

BUBBA'N'STIX -Preview-

System: Amiga, geplant für:
Mega Drive, Mega CD, Hersteller: Core Design, England.

►
Gleich gibt's
was auf die
Nuß



◀
Auf den Kopf
die Keule, so
entsteht die
Beule

nix. Bleibt man aber in sicherer Entfernung und schickt den Stock auf die Reise, so grabst sich der eine Typ den Stock und haut ihn dem anderen über den Dez. Die logischerweise entstehende Beule ist dann die Leiter auf den nächsten Felsen.

Was ebenfalls fasziniert, sind die Bäume: Sobald der Held ihnen den Rücken zu-

dreht, erwachen sie zum Leben und öffnen ihre Augen, schaut er sie an, so ist alles, wie es sein soll. Warum das alles so ist und welche Überraschungen Core Design noch in sein neues Game gepackt hat, werden wir Euch baldmöglichst verraten.

Vielversprechendes Gameplay

Bubba'n'Stix wird sowohl für Amiga als auch für Mega Drive und Mega CD erscheinen. Bei letzterem wird vor jedem Level eine witzige Animation eingespielt. Uns lag als Preview nur der erste Level der Amiga-Fassung vor, aber der sprudelt schon so vor Witz und Esprit, daß es förmlich nach Hitstern schreit. Wenn das, was sich hier andeutet, in den kommenden Levels beibehalten wird, sich die Grafik noch ein ganz kleines bißchen verbessert und die Begleitmusik vielleicht nicht ganz so oft wiederholt, dann wäre sogar ein "Spiel des Monats" drin.

Aber das sind nur erste Eindrücke – die können oft täuschen, aber auch übertroffen werden. Wir warten jedenfalls voller Spannung auf das fertige Spiel und werden Euch dann sagen, wie wir's finden. In Sachen Originalität hat es auf alle Fälle schon mal ein paar Bonuspunkte gut.

kate

PREVIEW

letztendlich könnt Ihr damit auch Gegner erledigen, indem Ihr ihn einfach über deren Kopf haut oder als Wurfgeschloß auf sie schleudert. Und das gleich aus mehreren Positionen heraus. Per Knopfdruck kommt der Stock immer wieder zu seinem Herrn zurück.

Besonders gelungen ist eine Szene, in der sich zwei Gestalten unterhalten. Sobald man zu nah dran ist, hören sie mit ihrem Gespräch auf, und man erreicht gar

Action

GNOME ALONE

System: PC, geplant für: Amiga, Atari ST, empf. VK-Preis: 79,95 DM, Hersteller: International Computer Entertainment Ltd., England, Muster von: Die Cassette, 32423 Minden.

Zwergtronik

Einblicke in das Leben eines Zwergs: ackern, säen, ernten, essen, Schätze finden.

fleucht er über und unter der Erdoberfläche entlang. "Finde die magischen drei Schlüssel", heißt es im Handbuch. Um während dessen etwas zwischen die Zähne zu bekommen, sollte der Zwerg schon mal seinen Acker bestellen (Bestellnummer: 08/15). Dabei muß er ständig irgendwelchen Plagegeistern aus dem Weg gehen: Schnecken, Ungeziefer, Raupen, monströsen Regentropfen...

Ich versuchte nun krampfhaft, meine Spielfigur zu bewegen. Fehl-anzeige! Schnell überfliege ich noch mal die (miserable) Beschreibung:



▲ Auf den ersten Blick sieht's doch ganz nett aus!

Aha, Maus- und Tastatursteuerung! Zu dumm, daß die dort beschriebenen Tasten nicht funktionieren – ich muß erst von Maus auf Tastatur umschalten.

Gesagt, getan: Die anschließenden Fingerverknotungen, die ich ausführe, um den Gnom zu bewegen, müssen heute noch orthopädisch behandelt werden.

Nach einiger Spielerei finde ich schließlich heraus, daß man während des Laufens die rechte Maustaste gedrückt halten muß – eine wahre Zumutung, denn mit verkrampft niedergehaltener Taste kann ich die Maus

nicht mehr ordentlich führen. Davon abgesehen ist die Maussteuerung sowieso zum Wegschreien...

Von dem anfangs mächtig tönenden Sound habe ich übrigens im weiteren Spielverlauf (vielleicht zum Glück) nichts mehr gehört.

Fazit: Wer Ärger und Mühe nicht scheut, kann sich das Spiel ruhig kaufen. Wenn Ihr einmal mit der Steuerung und dem etwas seltsamen Spielablauf klarkommt, kann Gnome Alone sicherlich recht amüsant sein. Für mich jedenfalls nicht! Rollenspielfans können sich vielleicht an dem zusätzlich beigelegten Game Abandoned Places (Test in ASM 3/92) erfreuen. Es scheint das einzig Wertvolle im Karton zu sein.

Boris Theodoroff

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	6
Sound	5
Spielablauf	0
Motivation	5
Gesamtnote.....	4

»MANGELHAFT«

Sollten wir nicht das hier stehen haben was Du suchst, ruf uns an. Sollten wir zu teuer sein, ruf uns an, laß uns Deinen Preis aushandeln. Teste die Royal Soft Gruppe, Dein Nelson.

Wollen auch Sie eine Royal Soft Niederlassung in Ihrer Stadt eröffnen? Sprechen Sie einfach mit uns! Partner in ganz Europa gesucht.

Royal Soft

Ulzburger Str. 283 b 22850 Norderstedt

Händleranfragen erwünscht



Tel: 040-5213137 / 5213237 Fax: 040-5213237

ONLY GAMES

Birkbuschstr. 14
12167 Berlin 41
Tel: 030/8346143

com con International

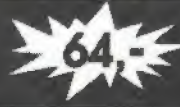
Am Markt 8
24955 Harrislee
Tel: 0461/72516/47

Royal Soft Ag. Berlin

Kopernikusstr. 03
10243 Berlin
Tel: 030/2322894

Für den PC

Goal!



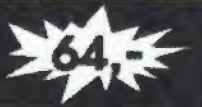
Für den PC

Pirates Gold



Für den Amiga

Armour Geddon 2



WETTBEWERB!!
VERLÄNGERT BIS ZUM 15.11.93!!
SCHICKT NELSON EINE
URLAUBSKARTE/oder Größe!
UNTER ALLEN EINSENDERN
VERLOSEN WIR 50 TOLLE
PREISE!
EINSENDESCHLUß 15.09.1993
Der Rechtsweg ist
ausgeschlossen!

Wir
können leider
nicht alle
Spiele
hier auflisten
Aber wir
haben sie
ALLE!

Game	Amiga	PC
Eishockey Manager	74,33	85,33
Eric the Unready	A. A.	65,30
Fire & Ice	59,95	59,95
Hannibal	74,22	89,21
Hired Guns	67,25	88,33
Captiv II	59,34	66,66
Space Hulk	82,82	97,77
Patrol	A. A.	82,82
Jurassic Park	55,55	73,73
Lands of Lore - The Th.	A. A.	71,71
St. Thomas	73,22	???
Walker	66,66	???
Lot. Matthäus Fußball	64,64	70,70
Cyber Race		89,99
Turrican II	19,99	Nein
Darkseed	73,33	81,33
Castles of Dr. Brain	67,67	???
Spellcraft - Aspect of	A. A.	81,22
Ween	66,11	74,22

Game	Amiga	PC
Aces over Europe	A. A.	86,86
A-Train	89,99	98,77
AITAC	92,12	97,80
Alone in the dark	A. A.	98,22
Amazon	A. A.	94,23
B.A.T. 2	84,88	90,30
BC KIT	72,95	A. A.
Hattrick!	67,12	86,86
Campaine	78,20	91,37
Castles II	A. A.	89,30
Comanche	A. A.	92,30
Das Schwarze Auge	78,20	89,90
Dune II	59,11	74,44
Eternam	A. A.	87,30
Goblins II	73,20	98,77
Gunship 2000	87,70	95,20
Harrier Jump Jet	???	105,30
Wing Com. Academy	A. A.	67,20
Lemmings II	66,66	88,88

Game	Amiga	PC
Formula one Grand P.	79,88	92,94
History Line 14 - 18	85,25	92,40
Flies Attack Earth	76,77	89,99
Links 386 Pro	???	99,80
Jeder Kurs Links 386 Pro	???	47,30
Apocalypse	55,55	A. A.
Bazooka Sue	84,84	84,84
Rex Nebular	???	94,22
R. Hood Con. Longb.	76,99	86,95
Rome AD 92	74,30	84,30
Sensible Soccer	63,30	???
Sherlock Holmes	A. A.	92,30
Spelljammer	A. A.	A. A.
Street Fighter II	64,30	68,90
Populous II	A. A.	A. A.
DESERT STRIKE	59,99	--
Wing Commander I	89,30	--
Wing Commander II	???	78,30
X - Wing DA	NEIN	97,77

Hier steht nur ein kleiner Teil unserer Software.
Näheres am Telefon oder in den Läden!
DAS BESTE IN SACHEN SOFTWARE, Royal Soft

Versandkosten: NN + DM 9,00 / Vorkasse Inland: EC Scheck + DM 7,00 / Ausland: EC Scheck + DM 35,00. Software über 280,00 DM Bestellwert im Inland Versandkosten frei. Innerhalb der Schweiz gelten etwas veränderte Preise. Alle Angebote freibleibend!

Have a break!

PREHISTORIK 2

System: **PC**, empf. VK-Preis: **89,95 DM**, Hersteller: **Titus Software**, England, Muster von: **Die Cassette**, 32423 Minden.

Hunger ist schlimmer als Heimweh oder so. Äh nun, so mal eben bei Mäck Donnls vorbeischaun und einen Hamburger einwerfen, das ging vor ein paar Jährchen noch nicht. Zugegeben, ich meine ein paar Millionen Jährchen...

In letzter Zeit häufen sich Spiele, die in der Entstehungszeit der menschlichen Zivilisation handeln. Da stolpern ein paar Humans über Stock und Stein, Ihr besucht eine Dinosaurierstadt, und, und, und. Bei **Prehistorik 2** handelt es sich um den zweiten Teil eines vorzeitlichen Urwald-abenteuers mit neuen Überraschungen (den ersten Teil stellten wir in ASM 7/91 vor). "Back to Hungerland" lautet der Untertitel dieses Spiels. Und worum geht es? Hunger! Na klar, wer groß und stark sein will, muß kräftig futtern.

Nachdem Ihr das Programm gestartet habt, macht sich erst einmal das man-



◀ **Bonsaiiiiiii!**
Hab' ich Dich,
Du Streifen-
hörnchen!

gelnde Vertrauen der Firma Titus Software in ihre Kunden bemerkbar: Kopierschutz! Ohne Originaldiskette geht da nichts. Zwar läuft das Spiel auf der Festplatte, Ihr müßt aber die Disk 1 ins Laufwerk schieben, um dem Programm Euer legales Anliegen zu beweisen. Eine Codeabfrage, bei der man sich den Zettel an die Wand pinnen kann, fände ich praktischer.

Dann dröhnt erst einmal ein fetziger Song aus dem SoundBlaster – wow, alles digitalisiert! Nach Tastendruck geht's los: Kurz scrollt eine Übersichtskarte vorbei, um Euch zu vermitteln, welcher Weg noch vor Euch liegt. Nun rennt Ihr nach typischer Jump'n'Run-Manier vom Startpunkt los und hämmert mit Eurer Keule auf jeden gefräßig dreinblickenden Säbelzahn tiger (oder was diese gelb-braunen Pelztier auch immer darstellen sollen) ein.

Verschiedenen anderen Tieren begegnet Ihr auf Eurer Suche nach der großen Schatzkammer ebenfalls: Mini-Dinosauriern, Adlern und braunen Pelzträgern, die mich etwas an einen gewissen Whookie erinnern haben. Aber Vorsicht: Genau wie Ihr sind diese Viecher auf Nahrungssuche und betrachten Euch als potentiellen Leckerbissen. Um neben der

Prämie für das Wegkloppen der Feinde noch einen Bonus zu ergattern, könnt Ihr vorher noch ein wenig mit ihnen spielen. Je öfter Ihr den Biestern auf den Kopf springt, bevor Ihr sie weghaut, desto höher der Bonus. Solltet Ihr aber getroffen werden, wird Euch ein Herz (3 Herzen = 1 Leben) abgezogen.

Aber: Rache ist Blutwurst! Erlegt Ihr jetzt den Täter, zerspringt er in 6 Knochen, die Euch, wenn Ihr sie einsammelt, das abgezogene Herz zurückbringen.

In jedem der 10 Levels sind Bonus-Fressalien und Geheimgänge versteckt. Entdecken könnt Ihr sie, wenn Ihr mit der Keule mehrfach auf den Boden, eine Wand oder einen Fels kloppt. Staubt es dabei kräftig, kommt die Überraschung gleich.

Das Spiel ist komplett mit digitalisiertem Sound und Effekten für den SoundBlaster ausgelegt. Zum ersten Mal habe ich beim Spielen das typische Amiga-Feeling bekommen. Es kratzt zwar etwas, aber PC ist eben nicht Amiga.

Die Steuerung ist spitze! Keine Fingerverknotung auf der Tastatur und keine eckigen oder trägen Bewegungen. Echt Keen-mäßig. Prehistorik 2 läuft auch auf langsamen Rechnern. Auf einem 286er mit 12 MHz hatte ich nicht die geringsten Probleme. Die Grafik ist gut gezeichnet, und detailreich animiert.

Alles in allem ein saugutes Spiel. Nur der widerliche Kopierschutz hat mich in der Rubrik *Spielablauf* von der besten Wertung abgehalten! Übrigens ist dem Game eine spielbare Demo-Version eines ebenfalls netten Jump'n'Run-Spiels namens *Super Cauldron* beigelegt.

Boris Theodoroff



▲ **Neues Spiel, neues Glück...**

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik.....	11
Sound.....	11
Spielablauf.....	10
Motivation.....	12
Gesamtnote.....	11

»SEHR GUT«

have a dinosaur

Immer feste drauf!

PROJEKT X

System: **Amiga**, VK-Preis: **ca. 40 DM**, Hersteller: **Team 17**, England, Muster von: **Hersteller**.

Ballerspiele gibt's wie Sand am Meer, das macht aber nix, hier kommt noch eins daher.

Das Handblatt zu Project X von Team 17 meldet: "It's the same old story..."; und deshalb spare ich mir die auch. Oder braucht jemand zu einem Ballergame eine Story?

Drei verschiedene Flieger stehen zur Verfügung, jeder mit anderen Eigenschaften. Zwei Schwierigkeitsstufen machen dem Spieler das Überleben schwer. Geballert wird auf alles, was sich bewegt, und bewegen

tut es sich gut und schnell! Der Sound ist okay, die digitale Sprachausgabe kommt gut. Stellenweise ist der Flieger ein wenig zu lahm (oder die Gegner sind etwas zu schnell). Ansonsten macht das



▲ Heiße Action und gute Grafik

Game Spaß und läuft auch auf dem Redaktions-1200er ohne Mucken. Fein gemacht!

imb

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	9
Sound	10
Spielablauf	10
Motivation	9
Gesamtnote	9

»GUT«

Familienbande

THE FIDGETS -Preview-

System: **GameBoy**, Hersteller: **Elite Systems Limited**, England, Muster von: **Hersteller**.

Wie bei Disneys beliebtem Mäusekind Feivel, dessen Eltern auszogen, um Amerika zu entdecken, habt Ihr es auch bei den Fidgets mit einer sehr abenteuerlustigen Mäusefamilie zu tun. Papa Fidgett hat das triste Landleben satt. Er entschließt sich eines Tages, mit Frau und Kindern – Frankie und Freddie,

einem Zwillingmausepärchen – in die große, weite Welt aufzubrechen. Die Reise kann beginnen, und es kommt wie es nun mal kommen muß: Bei einer kleinen Panne kommt ein Zwilling abhanden. Nun ist guter Rat teuer. Doch Frankie begibt sich auf die Suche nach Freddie.

Hier steigt Ihr ins Geschehen ein und helft Frankie bei der Suche. Abwechslung bieten The Fidgets allemal, denn Puzzle-Zonen, Actionsequenzen und Bonussektionen sorgen für reichlich Kurzweil. Bis Weihnachten müßt Ihr Euch jedoch noch gedulden, bis das Game verfügbar ist.

vb

PREVIEW

EUROGAMES



Wichtig für jeden Spieler:

Sie finden hier - wie immer - nur einen Auszug *** unserer gesamten Spiele für Ihr System. FUNTASTIC liefert immer alles, was international zu haben ist.

Die Neuheiten versenden wir mit als 1. Versandhändler in Deutschland. Sehr gerne auch an Sie - wenn Sie diese neuesten Spiele rechtzeitig bei uns vorbestellen!

Disketten für die Systeme: ▼ ▼ Preise in DM inkl. MWSt. AM PC

A500 Speicher auf 1MB 53
Gravis UltraSound Card 300
Gravis GamePad - stark 1 50
Gravis JS: analog PRO 89
Thrustmaster FS-Stick 174

1869 - Der Reeder 74
20 Lost Treasures (Infocom) 99
A-Train 3D Railroad 71
Access Denied 104
Aces over Europe 87
Air Force Commander AFC 60
Airbus A320 USA Edition 67
Amberstar 2 - Ambermoon 74
Ashes of (Fallen) Empire 77
ATAC Adv.Tact.AirComm 74
B-17 Flying Fortress FS 74
B.A.T. 2 82
B. Aldrins Race into Space 82
Bards Tale Const. Set 66
Battle Isle 1 & Data 1 74
Battleloads 67
Bazooka Sue 89
Betrayal at Krond. (Riftwar) 87
Blob 60
Blue Force 89
Body Blows 1 52
Bubba n Stix 67
Burn Time 74
C. A. P. Combat Air Patrol 67
Campaign 1 WW2 64
Chaos Engine 51
Cobra Mission 119
Comanche Max.Overk. Cop. 97
D-Day 67
Darkmere 83
Das schwarze Auge 1 69
Der Patrizier 74
Desert Strike 60
Dune 2 (Battle Arrakis) 52
Dynablast/Bomber Man 55
Dynatech 60
Entity 67
Eric the Unready 64
Eye of Beholder 2 37
Eye of Beholder 3 - Assault 86
F-19 Stealth Fighter 37
FS 5 Flight Simulator 129
Global Gladiators 52
Grand Prix F1 (Micropr) 82

Pay Mini & Play Top!

Bundesliga Manag. v 2.0 66
Civilization 73
Eishockey Manager 73
Flashback 59
FM3 Football Manager 3 69
Gunship 2000 60
History Line 14-18 WW1 79
Indiana Jones 4 Fate 79
Lemmings 2 Tribes 59
SimEarth kpl. dts 39

Hannibal 74
HeroQuest 2 Leg. of Sor. 67
Hexuma 1 - Auge des Kal 89
High Command Euro. 39-45 89
Hired Guns 67
Hot Hatches - Burn Rubber 74
Hotel Manager Steigenb. 52
Humans 1. Teil 57
Humans 2 Jurassic 60
Inca 1 - Die Abenteurer 83
Incredible Machine 77
Int. Sports Challenge 57
Ishar 2: Messengers Doom 60
John Madden Football 57
Jonathan 89
Jurassic Park 67
Kick Off 3 - Goal! 55
Kings Quest 6 87
Kyrandia 2 Aspects Zanthia 83
Lands of Lore - Th.o.Chaos 74
Liberty or Death 84
Lionheart 52
Lilil Devil - Mad Mo 71

Mad Mo 71
Might & Magic 5 97
Morph 51
Myra - The Legend 67
Napoleonic 66
Nascar Challenge 89
Nation. Lampoon Chessm. 107
Nick Faldo Golf 64
Nicky Boom 2 J&R 67
Odyssey - Dominion 78
Out of this World 93
Overdrive 52
Pacific Theater Operation 99

FUNTASTIC ComputerWare

1. Vollständige Auswahl aus Europa & USA
2. Jeder Preis o.k., ohne Ausnahme
3. Kunde-ist-König-Service

Wir sind da: Mo - Fr 10-12³⁰ - 14-17, Fr. bis 15 h, 24h-Bestell-Maschine abends & Sa-So.

Wir beliefern Sie, so schnell es geht: immer per Post und per Nachnahme (+DM 11.-).

Servus Austria, Gruenzi Schweiz, Ciao Italia: Wir versenden täglich auch ins Ausland:

(immer abzüglich 15% dts.St., +NN-Versandk. oder per Post-Baranweig. + nur 16.- Versd.). Viele Versender berechnen die 15% dts. Steuer - wir nicht! Rechnen Sie doch mal nach!

FUNTASTIC ComputerWare:

EuroGames GmbH

Postbox 14 02 09

Müllerstr. 44 (kein Ladenverkauf)

D-80452 München

Telefon (089) 260 95 93

Fax (089) 268 138

Die besten Computerspiele. Fachhändler seit 1985.

64 AM ST PC CD Mac Cards&Sticks

... aber immer mit den 7 BonusPunkten:

Jedes Computer-Spiel, das wir Ihnen liefern, erhöht sofort Ihr Kunden-Konto um jeweils 1 FuntasticTreuePunkt! Freundschafts-Werbung bringt 2 Punkte! Bei erreichten 7 + Punkten gibt es für Sie Freispiele als Treue-Prämien.

Lost Vikings 57	TransArctica 60
Lothar Matthäus Fußball 74	Traps & Treasures 62
Lotus 3 - Final Challenge 51	Trolls 52
M - Monsoon Kidn. (SSI) 98	Universal Monsters 51
Mad TV 1 74	Vikings (EAS) 83
Mad TV 2 74	W. Grezky 3! 84
Management Soccer 74	Walker 62
Manchester Utd. Prem.Leag. 82	War in Gulf - Team Yank. 3. 74
Maniac Mansion 2 - Tentacle 97	Warlords 2 (SSG) 98
McDonalds Land 51	Waynes World 66
Metamorphosis 67	Ween - The Prophecy 57
Midnight Sun SSI 83	Whales Voyage 62
Might & Magic 5 97	When Two Worlds War 57
Morph 51	Wing Commander 1 111 39
Myra - The Legend 67	Winter Chall. - The Games 72
Napoleonic 66	Wiz Kid 51
Nascar Challenge 89	Wizardry 7 Crusaders 89
Nation. Lampoon Chessm. 107	Woody's World 52
Nick Faldo Golf 64	Worlds of Leg. - Son of Emp. 51
Nicky Boom 2 J&R 67	X-Wings FS 97
Odyssey - Dominion 78	XenoBots 82
Out of this World 93	Yo! Joe! 60
Overdrive 52	Zool 1 - The Ninja Ant 37
Pacific Theater Operation 99	

100%
PURE
FUN!

Dazu jede Menge starke
NICE%PRICE%HITS

Die finden Sie alle in unseren
aktuellen SpielWare-Listen:
Anfordern! Diese 1.-DM lohnt sich!

--- ★ CD-ROM für PC: ★ ---
7th Guest (Extraklasse!) 129
Beyond the Wall of Stars 93
Dead Zone SciFi-RPG 124
Eye of Beholder 3 - Assault 78
Jutland: WoodShips/IronMen 124
Maniac Mansion 2 Day of Tentac. 87
Playboy: Things Change XXX 95
Secret Weapon of the LW, kpl. 114
Sherlock Holmes 3 104
Who Killed Sam Ruppert Adv. 86

--- ★ Disk für MAC: ★ ---
20 Lost Treasures of Infocom 95
AD&D Unltd. Advent. Const. Set 96
Indiana Jones 4 Adventure 82
Lemmings 2 82
PGA Tour Golf 86
Railroad Tycoon Strategie 95
Secret Monkey Island 2 Adv. 82
SimAnt - survive as an Ameise! 84
Spectre Supreme Action 95
V for Victory 3 - 1944 112

--- ★ CD-ROM MAC: ★ ---
11 Lost Treasures of Infocom 95
Iron Helix 124
Journeyman Project 138
Spaceship Warlock 133
Sherlock Holmes 3 109
Glamour Girls XXX (Adults only) 83
Virtual Valerie XXX (Adults only) 132

+ alle Sound-Karten und Sticks
+ alle CD-ROM-Games
+ alle Macintosh-Games
+ alle C64- & Atari ST-Games

In dieser Anzeige finden Sie alle
Super-Spiele der letzten 12 Monate:
Jetzt sofort zugreifen -
denn so billig wird es nie mehr!
Wir freuen uns auf Ihre Bestellungen.

Vielen Dank :-)

FUNTASTIC hat immer alle neuen Games, die in den guten Zeitschriften neu vorgestellt, gründlich getestet und prima bewertet werden. Dazu natürlich alle anderen aktuellen Spiele. Einige Games in dieser Anzeige sind für die nächsten Wochen, bzw. Monate angekündigt. Jetzt schon reservieren! Sie wissen ja: Was jeder will, reicht oft nicht für alle!

Ihr mit DM 1.- frankiertes & adressiertes Rück-Kuvert genügt für Ihre aktuelle SpielWare-Liste (bitte Ihr System angeben): Für Amiga / für PCs / für CD-ROM / für APPLE Mac. Noch lieferbare, bzw. neue 64er & ST-Games telefonisch nachfragen.

*** Nur mit der kompletten FUNTASTIC-Liste sparen Sie bei jedem Spiel! Garantiert! Diese 1 Briefmarke ist für Sie eine Menge Geld wert!

Ältere Listen, Anzeigen, Preise ersetzt: 17. 8. 93
Irrtümer / Änderungen / Teillieferung immer vorbehalten.



THE LEGEND OF THE MYSTICAL NINJA

System: **SuperNES**, empf. VK-Preis: **DM**, Hersteller: **Konami**, USA, Muster von: **Die Cassette**, 32423 Minden

Die eigentlichen Helden von **Mystical Ninja** sind **Kid Ying** und **Dr. Yang**, die sich aus purer Langeweile in den finsternen Wald hinter dem Dorf begeben und das dort gelegene Spukhaus aufsuchen. Dort residiert – Gerüchten zufolge – eine Geisterlady, die nichts lieber tut, als Teller auf Stöckchen zu balancieren oder sie auf nichtsahnende Passanten zu schleudern.

Ihr merkt schon, hier geht es ziemlich fernöstlich zu: Ninjas, klassische japanische Akrobatik und so weiter. Daß die ganze Geschichte übermäßig ernst ausfällt, braucht Ihr jedoch nicht zu befürchten. Hier kommt an allen Ecken und En-



▲ Ein Königreich für einen Ponton

den die Parodie durch, und so lustig wie die Geschichte der **Ninja-Katzen** beginnt, so spaßig geht sie auch weiter.

Die Geisterlady ist tatsächlich nichts anderes als solch ein Miezekätzchen. Der kleine Vierbeiner hat, wie es so seine Natur ist, ein bißchen die Gestalt gewandelt und wird nun durch böse Kräfte daran gehindert, sich wieder zurückzuverwandeln. Obendrein hat er dann auch noch ein wenig das Gedächtnis verloren und geht voll und ganz in seiner neuen Rolle als 'Geisterfrau von Horo-Horo' auf. Bis **Kid Ying** und **Dr. Yang** aufkreuzen...

Das Wandern ist des Ninjas Lust

Die beiden haben schon einen beschwerlichen Weg durch den ganzen Ort **Horo-Horo** hinter sich. Diese Strapaze bleibt auch Euch nicht erspart, denn Ihr sollt **Kid Ying** steuern und, so ein solcher zugegen ist, ein Freund den **Dr. Yang**. Beschwerlich ist der Weg durch den Ort des-

Das Geheimnis der Ninja-Miezekatzen

Schräge Hintergrundgeschichten gibt es zuhauf. Die meisten sind recht abgedroschen und wenig originell. Da sind **Ninja-Katzen**, die die Fähigkeit der Gestaltwandlung beherrschen und obendrein noch die Leibwache einer schönen, jedoch entführten Prinzessin sind, ein ganz anderes Kaliber!

halb, weil an allen Ecken und Enden der Siedlung auf einmal böse Gestalten auftauchen: Fiese Samurais, böse Lohnkrieger und andere miese Typen machen den beiden das Leben schwer.

Aber man ist ja zum Glück nicht wehrlos. **Kid Yings** Arsenal enthält eine Pfeife (eine Schmauch-Rauch-Pfeife), die er seinen Gegnern über die Fontanelle biegen kann, ein mit scharfen Metallzacken verziertes Jojo und sogenannte **Lethal Coins**, mit denen er um sich werfen kann. **Dr. Yang** bedient sich bei der Beseitigung böser Buben einer Panflöte (heute mal 'El Condor Pasa' statt 'Spiel mir das Lied vom Tod'), des klassischen **Ninja-Wurfsterns** und einer handelsüblichen Party-Tröte.

Entführungs-Schnelldienst

Daß der Entführungs-Schnelldienst wieder am Werk war, merken die beiden Helden, sobald die Geisterlady von Horo-



▲ Des Ninjas Freude: Kämpfchen mit Pfeife, Jojo und Panflöte

Horo bezwungen ist. Dann verwandelt sie sich wieder zurück in ihre Katzengestalt und erzählt erst einmal die traurige Geschichte der braven, jetzt jedoch entführten Prinzessin. Da gibt es natürlich kein Halten mehr, und mit vollem körperlichem Einsatz geht es auf zur Rettungsaktion.

Durch zehn teilweise aus mehreren Sub-Levels bestehende Szenarios führt der Weg, der nicht nur mit reichhaltiger Action gepflastert ist, sondern an dessen Rand auch reichlich kleine Häuschen stehen, die durchsucht sein wollen. In ihnen be-



▲ Drei Portionen Sushi zum Mitnehmen, bitte!

finden sich Läden, Spielhallen (hier könnt Ihr als Spiel im Spiel auch einmal eine schnelle Runde **Break Out** hinlegen), Reisebüros, Schnellimbisse, Pizzerien, Hotels, Wahrsager und noch einige andere, nicht minderschräge Sachen.

Auch wenn sich das alles recht verrückt anhört (und das auch tatsächlich ist), handelt es sich dabei doch um wichtige Facetten des Spiels, die beim Bewältigen der Rettungsaktion recht hilfreich sind.

Bereitet Euch schon einmal auf eines der verrücktesten Spiele vor, die Euer SuperNintendo je zu schlucken bekommen hat. Obendrein ist die ganze Aufmachung extrem knuddelig und trotz deftiger Action recht unbrutal (ja, Ihr könnt auch mal Euren kleinen Bruder spielen lassen, ohne Euch den Unmut Eurer Eltern zuzuziehen).

Ich persönlich finde **Mystical Ninja** schwerstens gut und habe an sich nur einen kleinen 'Mangel' feststellen können: Durch den recht niedrig angesetzten Schwierigkeitsgrad ist das Game eher für Einsteiger zu empfehlen, denn ein Profi hat es allzusehnell durchgespielt. Und das ist schrecklich schade. Schnüff!

//

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik.....	9
Sound.....	8
Spielablauf.....	9
Motivation.....	10
Gesamtnote.....	9

»GUT«

Ich geb' Gas, ich will Spaß!

MICRO MACHINES

System: **Mega Drive**, empf. VK-Preis: **99,95 DM**, Hersteller: **Codemasters**, England, Muster von: **Hersteller**.



▲ Mit dem Rennboot durch die Badewanne

uns eine Kopie zum Taschengeldpreis für alle gängigen 8-Bit-Rechner und nannte sie Grand Prix Simulator. Es folgten BMX Simulator, Jet Bike Simulator und zahlreiche andere, alle mit demselben Spielprinzip.

Warum ich das alles erzähle? Eben die genannte Softwarefirma hat jetzt für das Mega Drive Micro Machines veröffentlicht. Ratet mal, worum es geht... – richtig, Ihr steuert ein Auto.

Diesmal ist alles ein bisschen größer, das Spielfeld scrollt. Und es gibt unterschiedlich clevere Computergegner. Oder (auch unterschiedlich clevere) menschliche Gegner und von Runde zu Runde wechselnde Fahrzeugtypen sowie wirklich skurrile Hindernisse. Die Rennen finden nämlich unter anderem auf Billardtischen, am Strand, in der Badewanne (mit Mini-Booten) oder auf dem Schreibtisch statt.

Deshalb sind die Hindernisse Sandburgen, Billardkugeln, Bleistiftspitzer oder Ringbücher, über die man hinwegschancen kann.

benutzen) und zwei zum Rotieren des Wagens, der einen starken Hang zum Schlittern hatte. Warum das Game Spaß gemacht hat, ist bis heute ungründet. Sicher ist nur: Es hat Spaß gemacht.

Und dann kam eine Softwarefirma namens Codemasters. Die bescherte

Die Head-to-Head-Option ist ein besonderer Spaß. Hier geht es nicht darum, eine möglichst gute Endplatzierung zu erreichen, sondern den Gegner möglichst oft abzuhängen. Einen Punkt gibt es immer dann, wenn man so viel Vorsprung hat, daß der Kontrahent nicht mehr auf dem Bildschirm ist.

Wie gesagt: Die Spielidee hat einen Bart wie einst Mohammed. Sie ist jedoch nett aufgepeppt. Micro Machines ist kein Spiel, das man stundenlang am Stück spielt. Aber man holt es immer mal wieder für eine Runde zwischendurch raus. Nicht immer. Aber immer öfter.

al/ddf

Einfaches Spielprinzip aufgepeppt: Micro-Machines macht Laune.

Es war einmal... Nein, in diesem Fall fängt mit diesen Worten kein Märchen an, sondern ein Spieletest. Also noch mal von vorne:

Es war einmal ein Spielautomat namens Super Sprint. Eine Rennstrecke wurde von oben gezeigt, und Autos, so klein, daß man sie kaum erkennen konnte, düsten darüber. Es gab eine Taste zum Beschleunigen, eine zum Bremsen (die sowieso nur Angsthasen

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik.....	7
Sound.....	5
Spielablauf.....	8
Motivation.....	10
Gesamtnote.....	8

»ZUFRIEDENSTELLEND«

Superbillig & viele Sonderangebote

Tel.: 05 61/28 54 61

Telefonische Bestellannahme Montag - Freitag 10.00 - 18.30

Fax: 05 61/28 55 53 • Btx: Softdreams #
Softdreams GmbH • Postfach 103242 • 34032 Kassel

IBM

1869	78,- DV
7th Guest (CD-ROM)	116,- DH
A-Train	91,- DV
-Construction Set	42,- DV
Aces of T. Pacific	66,- DH
-Mission Disk 1	47,- EV
Aces over Europe D	72,- DV
Airbus A 320	67,- DV
Airbus A 320 Amer.	85,- DH
Alone in The Dark	77,- DV
Bards Tale 3	23,- DH
Bards Tale Constr.	60,- DH
-Trilogy (BT 1-3)	71,- DH
Battle Chess 4000	65,- DH
Battle Team	73,- DH
-Battleisle Data 2	41,- DH
Bazooka Sue	79,- DV
Bloodwych	19,- DH
Blues Brothers	27,- DH
Blund Man.Prof 2.0	69,- DV
Burning Steel	79,- DV
-Data je	39,- DV
Burntime	76,- DV
Captive	25,- DH
Carl Lewis Olympic	35,- DH
Castles o.Dr.Brain	35,- DV
Chuck Y.Air Combat	68,- DV
Comanche	85,- DV
-Mission Disk 1	49,- DV
Command HQ	49,- EV
Compl.Chess System	77,- DV
Conflict Europe	15,- DH
Crazy Cars 2	15,- DH
Crisis in Kremlin	39,- EV
Cruise f.a.Corpse	59,- DV
Daily Cov.Girl Pok	28,- DH
Das Stundenglas	39,- DV
Der Patrizier	84,- DV
-CD ROM	85,- DV
Die Schöne u.Biest	77,- DV
Dune	48,- DV
Dune 2	61,- DV
Eco Quest	48,- DH
Eishockey Manager	80,- DV

AMIGA

1869	67,- DV
A-Train	72,- DV
-Construction Set	42,- DV
AA - War i.t.skies	69,- DH
Addams Family	29,- DH
Agony	31,- DH
Airbus A 320	67,- DV
Airbus A 320 Amer.	85,- DH
Alien Breed SE 92	27,- EV
Aquaventura	31,- DH
Arabian Nights	54,- DV
Austerlitz	10,- EV
Back to Future 3	30,- DH
Bards Tale 3	23,- DH
Battle Team	67,- DH
-Battleisle Data 2	41,- DH
BC Kid	59,- DH
Bitmap Brothers 1	53,- DH
Blastar	48,- DH
Blues Brothers	27,- DH
Body Blows	51,- DH
Bund.Man.Prof 2.0	69,- DV
Burntime	66,- DV
Campaign	71,- DV
-Mission Disk 1	44,- DH
Carrier Command	19,- DH
Centurion Def.Rome	23,- DH
Chaos Engine	54,- DH
Cheat/Em up 4.0	34,- DV
Chuck Rock 2	47,- DH
Chuck Y.Aft.2.0	23,- DH
Cisco Heat	19,- DH
Civilization	77,- DV
Combat Air Patrol	61,- DH
Conquestador	65,- DV
-Data	38,- DV
Crazy Cars 3	51,- DV
Cruise f.a.Corpse	59,- DV
Daily Cov.Girl Pok	28,- DH
DSA	72,- DV
Delivery Agent	37,- DV
Deluxe P.4.5 AGA	186,- DV
Der Patrizier	66,- DV

Desert Strike	62,- DH	Pinball Fantasies	57,- DH
Deutros	19,- DV	Pinball Wizard	18,- DH
Doodlebug	39,- DH	Pirates!	34,- DH
Double Dragon 3	29,- DH	Populous	26,- DH
Dream Team Com.	60,- DH	Populous 2 Plus	67,- DH
Dune 2	55,- DV	Powermonger	61,- DH
Eishockey Manager	74,- DV	Railroad Tycoon	39,- EV
Elvira 2 Jaws of C	39,- DV	Rainbow Collection	27,- DH
Euro Soccer	25,- DH	Reach f.t.skies	55,- DH
Eye of Beholder 2	79,- DV	Rules o.Engagement	26,- DH
F-19 Stealth Fight	35,- DH	Secret Monkey Isld	69,- DV
Fallen Empire	83,- DV	Sensi.Soccer 92/93	51,- DH
Fire And Ice	47,- DH	Shadowlands	29,- DV
Flashback	60,- DV	ShaoLin Warriors	9,- DH
Fly Fighter	9,- DH	Shinobi	9,- DH
Formula One GP	39,- EV	Shuttle	53,- DH
Galaxy 89	19,- DH	Silent Service 2	76,- DH
Galaxy Force	9,- DH	Silkworm	9,- DH
Goal	51,- DH	Sim Ant	78,- DV
Goblins 2	69,- DV	Sim City Deluxe	81,- DV
Goldrunner 2	9,- DH	Sim Earth	77,- DH
Gravity Force	27,- DH	Sim Life	75,- DV
Greatest Comp.	55,- DV	Sleepwalker	60,- DH
Gunship 2000	81,- DH	Slip Stream	9,- DH
Hannibal	68,- DV	Space Crusade	29,- DH
Harlequin	29,- DV	Space Dudes	9,- DH
HQI	55,- DH	Space Quest 1,3,4 je	39,- DH
History Line 14-18	77,- DV	Special Forces	39,- EV
Human Race Standal	50,- DV	Star Trek	70,- DV
Humans	56,- DH	Starbyte N.2 Coll.	66,- DH
Imperium	27,- DH	Street Fighter 2	53,- DH
Indiana Jones 4	79,- DV	Strip Poker 2	22,- DH
Ishar 2	55,- DV	Superfrog	47,- DH
Jaguar XJ 220	25,- DH	Syndicate	68,- DV
John Barnes Soccer	22,- DH	Tanglewood	9,- DH
Jonathan	79,- DV	Team Yankee	29,- DH
Jug	9,- DH	The Grail	9,- DH
Leander	29,- DH	The Oath	25,- DH
Legends o.Kyrandia	68,- DV	Thunderhawk	39,- DH
Lemmings 2	61,- DH	Transarctica	53,- DV
Lion Heart	52,- DH	Traps n Treasures	61,- DH
Lord of The Rings	62,- DH	Tralls	50,- DH
Lothar MatthNus	60,- DV	Turbo Trax	9,- DH
Lotus Compil.(1-3)	53,- DH	TV Sports Football	19,- DH
Manchester United	22,- DH	Ultima 5	39,- EV
Maniack	27,- DH	Ultima 6	39,- DH
Might and Magic 3	65,- DV	Viking Fields	62,- DH
Monkey Island 2	79,- DV	Waterloo	12,- DV
Morph	49,- DH	Waxworks	60,- DV
Nitro	18,- DH	Wing Commander	27,- EV
Onslaught	9,- DH	Wolfpack	25,- DH
Ork	22,- DH	WWF Wrestling	33,- DH
P.P.Hammer	25,- DH	WWF Wrestling 2	62,- DH
Penthouse Hot Numb	36,- DV	Yol Joel	54,- DH
Pinball Dreams	48,- DH	Zool	39,- DH

Versandkosten: Vorkasse (Scheck) DM 6,- • Nachnahme DM 9,- • zzgl. (Zahlkartengebühr) ab 250,- DM frei • Ausland nur Vorkasse + DM 20,- • Express zusätzlich DM 8,- • Preisliste nur gegen frankierten Rückumschlag

Erläuterung: * Spiel bei Anzeigenschluß noch nicht lieferbar – Vorbestellung möglich • ** Solange der Vorrat reicht • DH = Deutsche Anleitung/Handbuch • DV = Deutsche Version (Spiel in deutsch) • EV = Spiel + Handbuch auf Englisch

Händleranfragen erwünscht • Preisänderung und Irrtum vorbehalten • Kein Ladenverkauf

F 15 II -Preview-

System: **Mega Drive**, Hersteller: **Microprose**, 82319 Starnberg, Muster von: **Hersteller**.

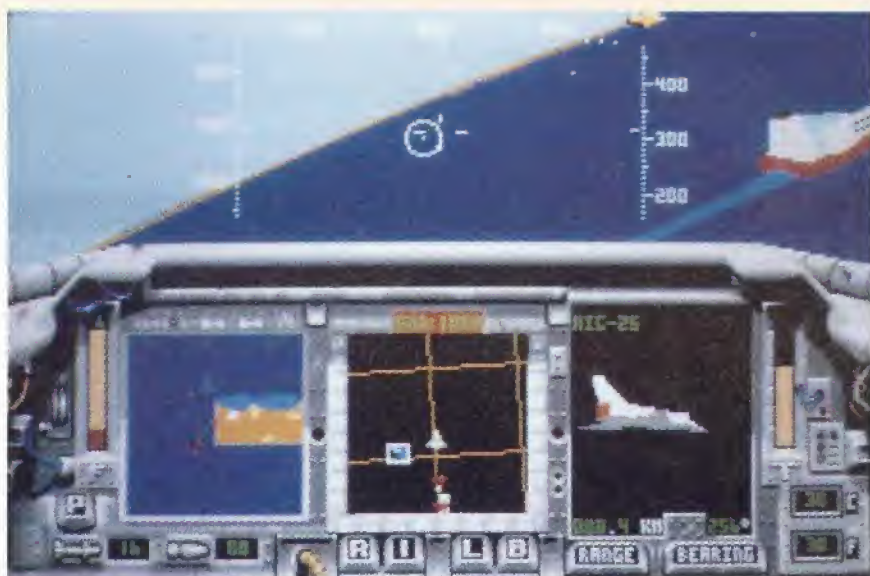
Was eben noch ein kleiner roter Punkt auf dem Radar war, erscheint jetzt langsam auch im Sichtbereich. Sofort spricht das Laser-Zielsystem an und projiziert ein dreidimensionales Abbild des potentiellen Gegners auf den Monitor. Aha, eine Mig. Die gehört zweifelsfrei zur gegnerischen Seite und kann mit zwei "Fire and Forget"-Raketen zur Strecke gebracht werden. Noch ein kurzer Blick über die Schulter, jawoll, Gegner brennt, und der Pilot steigt geradeper Fallschirm aus.

Mega Flyer

Auch bei der Mega-Drive-Variante von **F 15 II** hat man sich einiges einfallen lassen, um trotz des geringen Speicherplatzes und der eingeschränkten Steuerungsmöglichkeiten ein wenig Spielspaß

Vom Himmel hoch

Keiner fliegt sich feiner als der F 15 Strike Eagle II. Das durfte der klassische Flugsimulator schon auf den gängigsten Homecomputer-Systemen beweisen. Nach dem Frontalangriff auf den Nintendo-Konsolen macht der schwerbewaffnete Flieger nunmehr auch auf dem Mega Drive mobil.



▲ Luftkampf in vier Schwierigkeitsstufen

aufkommen zu lassen. Über fünf real existierenden Schlachtfeldern wie Libyen, Vietnam, dem Golf oder Europa muß der ambitionierte Jungpilot in über 100 Einsätzen beweisen, daß er seinen Vogel beherrscht.

Wenn das Mega Drive Polygone und Vektoren bewegen soll, wird es immer ein wenig hakelig. Zu wenig Rechenpower, kein Speicherplatz und Einschränkungen an allen Ecken und Enden. So sieht auch die Grafik des Strike Eagle auf dem ersten Blick ziemlich mager aus. Die strikte Verwendung weniger Farben und die grobe Auflösung kommen jedoch direkt der Geschwindigkeit zugute.

Aufgrund der Verwendung von Vektoren sind so feine Dinge wie ein Blick nach hinten oder über den rechten Flügel möglich, und wenn man ein Ziel verpaßt hat, fliegt man einfach zurück und versucht einen zweiten Anlauf.

Wer sich schon immer darüber geärgert hat, daß eine umfangreiche Flugsimulation auf dem Mega Drive "technisch gar nicht möglich" ist, sollte sich Microproses neues Modul einmal ansehen und sich eines besseren belehren lassen.

tom

OUTRUN 2019

System: **Mega Drive**, empf. VK-Preis: **119,95 DM**, Hersteller: **Sega**, 22085 Hamburg, Muster von: **Die Cassette**, 32423 Minden.

Bleifuß ist angesagt bei Segas neuestem Drive'em away. Im Jahr 2019 hat sich nicht viel geändert, was das Fahren anbelangt. Wie bei "herkömmlichen" Outrun-Versionen braust der Spieler mit einem schicken Sportwagen über diverse Pisten im Querstreifenlook und versucht, möglichst schnell von Punkt A nach Punkt B zu kommen.

Bemerkenswert und charakteristisch ist das vertikale Scrollen des Blickwinkels, wenn man beispielsweise über einen Berg knattert. Statt des obligatorischen Ferraris steuert man neuerdings ein recht futuristisch anmutendes Raketenfahrzeug. Bei Erreichen der Maximaldrehzahl setzt der Raketenboost ein, und der Fahrer kann kleinere Hindernisse –

Keep on trucking

Im Jahr 2019 redet keiner mehr von Ölkrisen. Autos sind Mega-PS-stark und haben statt des Kofferraums ein Raketentriebwerk, mit dessen Hilfe der Fahrer, falls es auf der Straße zu hektisch wird, zur Not auch ein Stück fliegen kann.



▲ Ich geb' Gas, ich such' Spaß

wie Baustellen oder andere Fahrzeuge – überspringen und im Zweifelsfall sogar – mit ein wenig Glück – eine Abkürzung nehmen, indem er im Freiflug die Straße wechselt.

Die anzufahrenden Punkte sind Städte oder Sehenswürdigkeiten, die bereits aus den Vorgängern bekannt sind und ein wenig Sci-Fi-mäßig aufgepöppelt wurden. Sinnigerweise mußte der Schwarzwald einer vom sauren Regen zerfressenen Trauerlandschaft weichen. Sag noch mal einer, Spieledesigner würden nicht mitdenken.

Sogar die Kontinentaldrift wurde mit einkalkuliert. So ist es ohne weiteres möglich, trockenen Reifens von Tokio nach New York zu kommen oder die Strecke Stockholm-Matterhorn-Südpol-Hongkong in einem Rutsch durchzufahren.

tom

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik.....	7
Steuerung.....	9
Handlung.....	5
Atmosphäre.....	7
Gesamtnote.....	7

»ZUFRIEDENSTELLEND«

SUPERSERVICE

Software Discount Mann

INHABER: CHRISTIAN MANN

Händler-
anfragen
erwünscht!

LADENGESCHÄFT: 55116 MAINZ · KÖTHERHOFSTR. 1 (+ Versand) · Ladenpreise = Versandpreise

Bitte wählen Sie: (0 61 31) 23 80 27/23 80 29/23 80 85 · Fax: (0 61 31) 23 80 62

Weitere Ladengeschäfte: 63739 Aschaffenburg, Am Roßmarkt 38 · Frankfurt-Bockenheim, Am Weingarten 11 · 35390 Gießen, Mühlgasse 2

Syndicate	Amiga / PC	DM 69,90 / DM 89,90	Sam & Max	PC	DM 99,90
Lands of Lore	PC	DM 89,90	Jurassic Park	Amiga / PC	DM 59,90 / DM 74,90
Pirates Gold	PC	DM 99,90	Aces over Europe	PC	DM 89,90
Day of the Tentacle	PC	DM 94,90	Rebel Assault	PC	DM 99,90

Sie erreichen uns während der Woche (auch Sa.) von 09 - 22 Uhr. Ihr Auftrag wird noch am selben Tag bearbeitet. Wir führen auch Spiele, die nicht in dieser Liste stehen, für Amiga, PC, CD-Rom usw. Kostenlos schicken wir Ihnen unsere komplette Liste zu (liegt bei jeder Bestellung bei).

Wir nehmen gerne Vorbestellungen für Spiele, die es noch nicht gibt, entgegen. Lieferung bei Vorkasse 6,90 DM; bar, EC-Scheck bis 400,- oder V-Scheck; NN + 9,90 DM, Eilzustellung zzgl. 8,50 DM. UPS 14,90 DM; Ausland nur Vorkasse 20,- DM, ab 250,- DM versandkostenfrei. Es gelten unsere Allgemeinen Geschäftsbedingungen. Tippfehler, Irrtümer vorbehalten.

Programm		Amiga	PC	Programm		Amiga	PC	Programm		Amiga	PC
		DM	DM			DM	DM			DM	DM
1869	DV	74,90	89,90	Jonathan	DV	79,90	79,90	The Greatest	DV	69,90	79,90
A-Train	DV	99,90	99,90	Jordan in Flight	DA		84,90	The Legacy	DV		89,90
A.T.A.C.	DA	89,90	99,90	Jurassic Park		59,90	74,90	The Lost Vikings	DV	79,90	89,90
Abandones Places 2	DV	74,90	89,90	KGB	DV	59,90	64,90	Tornado		i.V.	i.V.
Aces over Europe	DV	i.V.	89,90	Kings Quest 6	DV		89,90	Transarctica	DV	69,90	69,90
Aces of the Pacific			79,90	Lands of Lore	??	i.V.	89,90	Trolls	DA	49,90	49,90
Aces of the Pacific + Data	DV		89,90	Leather Goddesses 2	DA		84,90	Ultima 6	DA	69,90	
Aces Miss. Disk	DA		39,90	Legend of Kyrandia 1	DV	69,90	89,90	Ultima 7	DV		99,90
Alone in the Dark	DV		99,90	Legend of Kyrandia 2	DV	i.V.	89,90	Ultima 7 Data			49,90
Arabien Nights		64,90		Lemmings 2	DA	69,90	89,90	Ultima 7 II	DA		99,90
Armour Geddon 2	DA	64,90	i.V.	Links 386 Pro	DA		99,90	Ultima Underworld 1	DA		79,90
B-17 Flying Fortress	DA	89,90	99,90	Links Banff			49,90	Ultima Underworld 2	DA		84,90
Bard's Tale Cons. Set	DA	74,90	79,90	Links Barton Creek			49,90	Unlimited Adventures	??	i.V.	i.V.
Battle Chees 4000	DA		69,90	Links Bay Hill			49,90	Veil of Darkness			84,90
Battle Isle Data 2	DA	49,90	34,90	Links Belfry			49,90	WWF European Rampagne		54,90	59,90
Battle Team	DA	64,90	69,90	Links Bountiful			44,90	Walker	DA	64,90	i.V.
Battle Team + Data 2	DA	114,90	104,90	Links Firestone			44,90	Whale's Voyage	DV	64,90	74,90
Betrayal at Krondar			79,90	Links Hyatt Dorado			49,90	War in the Gulf	??	69,90	74,90
Bitmap Br. 1	DA		54,90	Links Mauna Kea			49,90	Wing Commander 1		34,90	54,90
Body Blows		54,90		Links Pinehurst			44,90	Wing Commander 1	DV	44,90	49,90
Bundesliga Man. Prof.	DV	74,90	74,90	Links Tron North			44,90	Wing Commander 1 Del. E.	DA		94,90
Burassic Park		i.V.	i.V.	Lion Heart	DA	59,90		Wing Commander 2	DV		99,90
Burning Steel	DV		89,90	Lost Treas. 1		99,90	99,90	Wing Commander 2 Op. 1	DA		49,90
Burntime		i.V.	i.V.	Lost Treas. 2			99,90	Wing Commander 2 Op. 2	DA		49,90
Buzz			89,90	Lotus Comp. (1, 2, 3)	DA	59,90		Wing Commander Speech			49,90
Campaign	DV	79,90	74,90	Might & Magic 3	DV	79,90		Wizardry 7	DV	89,90	99,90
Car and Driver	DA		74,90	Might & Magic 4	DV		59,90	X-Wing	DA		94,90
Castles 2	DA		69,90	Might & Magic 5	DV		94,90	X-Wing Data	DA		49,90
Chaos Engine	DA	69,90		Monkey Island 1	DV	74,90	89,90	X-Wing + Data	DA		129,90
Civilization	DV	74,90	84,90	Monkey Island 2	DV	89,90	89,90	Xenobots	DA		94,90
Comanche	DV		84,90	Morph		49,90		Zool	DA	39,90	54,90
Comanche Data	DV		54,90	Nick Faldo Golf	DA	79,90		CD-Rom			
Comanche + Data	DV		129,90	Nigel M. World Champ.	DA	59,90	64,90	7th Guest			139,90
Combat Air Patrol	DA	64,90		No. Collection	DV	69,90	79,90	Battle Chess			i.V.
Combat Classics	DA	59,90	64,90	Patriot	DA	i.V.	74,90	Chessmaster 5 Billion and One			89,90
Das Schwarze Auge	DV	84,90	84,90	Penthouse Hot Numbers	DA	39,90	39,90	Der Patrizier			99,90
Day of Tentacle	EV	i.V.	74,90	Pinball Dreams	DA	69,90	74,90	Inca			109,90
Day of Tentacle	DV		94,90	Pinball Fantasiea	DA	69,90	i.V.	Indiana Jones 4			i.V.
Der Patrizier	DV	79,90	89,90	Pirates Gold	??		99,90	Legend of Kyrandia			i.V.
Desert Strike	DA	69,90		Populous 2	DA		89,90	Space Quest 4			74,90
Die Schöne und das Biest	DV		89,90	Populous 2 Plus	DA	69,90		Hot News			29,90
Dogfight	DA	89,90	89,90	Premiere Manager		54,90	59,90	Mega Drive			
Doom			i.V.	Railroad Tycoon	DA	79,90	89,90	Alien 3		dt.	114,90
Dream Team	DA	54,90	59,90	Railroad Tycoon Deluxe			99,90	Flashback		dt.	124,90
Dune 2	DV	74,90	89,90	Reach for the Skies	DA	59,90	64,90	Shining Force		US	124,90
Eishockey Manager	DV	74,90	89,90	Rebel Assault			99,90	Tiny Toons		dt.	99,90
Elisabeth 1.	??	i.V.	i.V.	Red Baron	DV		74,90	Super NES			
Elite 2	DA		i.V.	Red Baron + Data			89,90	Alien 3		dt.	129,90
Eye of Beholder 2	DV	89,90	84,90	Return of Phantom	DV		99,90	B.O.B.		dt.	119,90
Eye of Beholder 3	DV	84,90	89,90	Ringworlds	DA		74,90	Bubsy		US	119,90
F-15 Strike Eagle 3	DA		99,90	Roma AD 92	DV	69,90		Desert Strike		dt.	109,90
Falcon 3.0	DA		99,90	SWOTL			74,90	Final Fight 2		US	114,90
Falcon 3.0 Mission 1	DA		59,90	SWOTL Datas			i.V.	Jimmy Connors Tennis		dt.	129,90
Fields of Glory	??		99,90	Sensible Soccer 92/93	DA	69,90	69,90	Jungle Strike		US	i.V.
Fire & Ice	DA	54,90	59,90	Shadow the Beast 3	DA	29,90		Star Wing		dt.	114,90
Flashback	DV	69,90	74,90	Shadow of the Comet	DV	84,90	94,90	Street Fighter		dt.	94,90
Formula 1 Grand Prix	DA	89,90	99,90	Sherlock Holmes	DV		99,90	Super Bomberman		US	i.V.
Freddy Pharkas	DV		79,90	Suttle	DA	54,90	64,90	Super Mario Kart		dt.	94,90
Front Page Football	DA		79,90	Silent Service II	DA	89,90	94,90	Super Propotector		dt.	109,90
Goal!	DA	69,90	69,90	Sim Life	DV	i.V.	99,90	Super Star Wars		dt.	119,90
Goblins 2		59,90	64,90	Space Hulk	DA	84,90	94,90	Super Turrican		US	119,90
Gunship 2000	DA	89,90	99,90	Space Quest 5	DV	i.V.	89,90	Techmo NBA Basketball		US	134,90
Gunship 2000 Senario		74,90	89,90	Street Fighter 2	DA	69,90	79,90	Mortal Combat		dt.	i.V.
Hannibal	DV	69,90	79,90	Strike Commander	DA		99,90	Ultima 6		US	i.V.
Harrier Jump Jet	DA		99,90	Strike Commander Speech	DA		49,90	Jurassic Park		US	i.V.
History Line 14/18	DV	89,90	89,90	Strike Commander + Speech	DA		139,90	Wing Commander Special Operations		dt.	139,90
Humans		54,90	54,90	Stunt Islands	DA	i.V.	99,90	WWF 2 Royal Rumble		dt.	139,90
Humans Race	DV	69,90	79,90	Superfrog	DA	49,90		Soundkarten / Zubehör			
Inca	DV		99,90	Syndicate	DV	69,90	69,90	Sound Blaster 16			399,00
Indiana Jones 4	DV	89,90	99,90	Task Force 1942	DA		99,90	Sound Blaster 16 ASP			479,00
Island Dr. Brain	DV		74,90	Terminator 2029			99,90	Joystick			
								Gravis Pro			84,90
								Thrust Master			159,90
								Gamepad			54,90

Mehrere 1000 Programme auf Lager!

MEGA SAM

PACK

Viele, viele
bunte Hefte ... –
für wenig Geld!

**Jahrgang 1989 komplett
nur 60,- DM**

**Jahrgang 1990 komplett
nur 60,- DM**

**Jahrgang 1991 1-7, 11, 12
nur 66,- DM**

**Jahrgang 1992 komplett
nur 69,- DM**



**aktueller
software
markt**

**inklusive
Sammelordner**

TRONIC
VERLAG GMBH & CO. KG

GAMES VON MORGEN

**nur so lange
Vorrat
reicht!**

Bitte benutzen Sie die Bestellkarte im Heft!

BABY T-REX

System: **GameBoy**, empf. VK-Preis: **69,95 DM**, Hersteller: **LaserBeam**, England, Muster von: **Hersteller**.

Skate-Dino

Mir ist ja schon so einiges untergekommen, aber ein skateboardfahrender Dino??? Und es gibt ihn doch: Baby T-Rex.

Seit Steven Spielbergs Jurassic Park, der dieser Tage in den Kinos angelaufen ist, grassiert das Dinofieber. Die Welle, die vor einiger Zeit in den USA für ein Ankurbeln der Wirtschaft gesorgt hat, ist über den großen Teich nach Deutschland und auch nach England geschwappt. Das englische Label LaserBeam – ein Sproß des bekannten, australischen Stammhauses Beam, das sich durch Spiele wie ShadowRun und MechWarrior einen Namen gemacht hat – ist mit Baby T-Rex auf den Dinosaurierzug aufgesprungen.

Der Held unseres Spiels ist ein kleiner, wuseliger Minidino, der sei-

ne Umgebung auf einem Skateboard unsicher macht. Hat er sein Board erst mal unter den Klauen, heißt es nur noch: Ohren angelegt, in windschnittige Haltung gegangen, und schon kann der nächste Geschwindigkeitsrekord aufgestellt werden.

Aber Spaß beiseite: Baby T-Rex ist ein nett gemachtes Plattformspielchen, das jedoch nicht unbedingt aus dem Genre-rahmen fällt. Der kleine Kerl und die anderen Spielfiguren sind auf dem GameBoy-Display gut zu erkennen.

Die kurzen Anims, wenn der Spieler seinem arg gebeutelten Game-Boy-Daumen mal 'ne Pause gönnt, sind recht witzig gemacht: So jongliert unser Minidino, wenn es ihm langweilig ist, kurzerhand mit ein paar Bällen. Die Handlung ist nicht unbedingt

umwerfend: Dinos Freundin wurde entführt, und er folgt ihrer Spur. Ihr steuert entweder allein oder zu zweit den kleinen Dino durch insgesamt vier Welten mit jeweils drei Levels.

Auf seiner rasanten Skateboardfahrt muß Dino möglichst viele Bowlingkugeln einsammeln, mit denen er sich gegen seine Gegner zur Wehr setzt.

Kritisch wird's bei einigen gemeinen Fallen, die Dinos Weg kreuzen. Aber wie heißt's so schön: Es ist noch kein Meister vom Himmel gefallen. Trotz dieser kritischen Anmerkungen: mir hat der knuddelige Baby T-Rex gefallen. ■

vb



▲ Allerlei Viehzeug unterwegs

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	10
Sound	8
Spielablauf	10
Motivation	10
Gesamtnote	10

»GUT«

Schatzsuche

PREVIEW

DR FRANKEN 2 -Preview-

System: **GameBoy**, Hersteller: **Elite**, England, Muster von: **Hersteller**.

Franky ist in großen Nöten: kein Geld mehr in der Kasse und deshalb ohne Strom. Was also tun? Der knickerige Dr Frankenbone hatte doch irgendwas von einem Schatz erzählt. Das könnte meiner arg gebeutelten Marie schon

aus der Bredouille helfen. Also frisch ans Werk und munter drauflos gesucht.

Bei Dr Franken 2 müßt Ihr Euch durch die unterschiedlichsten Räume durchhüpfen und -kämpfen, alles mögliche dabei einsammeln und natürlich nicht vergessen, Euch gegen die sehr zahlreich vertretenen Monster zur Wehr zu setzen. Neben den üblichen Jump'n'Run-Tätigkeiten ist aber auch Euer Verstand gefragt, denn manche Stellen lassen sich nur durch Knobelei lösen. Ihr müßt also schon Eure Schaltzentrale in Gang setzen, wenn Euch beispielsweise ein komischer Gegenstand vor die Füße fällt. In

der fertigen Version werden über 100 Räume und Örtlichkeiten auf Euch warten. Ihr könnt also jetzt schon gespannt sein, wie das Spiel aussehen wird. ■

vb



▲ Ganz schön gruselig hier

★ NEU ★ NEU ★ NEU ★ NEU ★
SkyLine Entertainment GmbH
 Tel.: 0711/81 27 36
 St. Pöltener Str. 28 • 70469 Stuttgart
 Wir liefern per MN DM 9,-/Express DM 7,-
 Ausl.: Scheckvorauskauf DM 14,-
 Druckfehler und Preisirrtümer vorbehalten • Kein Ladenverkauf

Titel	AMIGA	IBM
Aces of Europe	—	92,90
Aces of the Pacific + DD	—	92,90
Ambermoon	a.A.	a.A.
B 17 Flying Fortress	76,90	96,90
Battle Isle II	a.A.	a.A.
Battle Isle Data II	42,90	42,90
Betrayal at Krondor	—	102,90
Blue Force	a.A.	87,90
Burntime	72,90	87,90
Comanche Data	—	51,90
Comanche Data II	—	a.A.
Cyber Race	—	a.A.
Dark Sun	a.A.	a.A.
Doom	—	a.A.
DSA 2	a.A.	a.A.
Dune 2	59,90	87,90
Eight Ball Deluxe	—	76,90
Eishockey Manager	87,90	92,90
Epic II	a.A.	a.A.
Fields of Glory	—	105,90
Flashback	69,90	76,90
Football Manager III	72,90	92,90
Goal	61,90	69,90
Gunship 2000	76,90	92,90
Indy Car Racing	—	a.A.
Jurassic Park	69,90	76,90
Lands of Lore	61,90	72,90
Lemmings 2	72,90	87,90
Lionheart	59,90	—
Lothar Matthäus	69,90	69,90
Maniac Mansion 2	—	87,90
Might & Magic 5	—	81,90
NHL Hockey	a.A.	92,90
Pinball Dreams	61,90	69,95
Pirate's Gold	—	87,90
Police Quest IV	a.A.	a.A.
Prince of Persia II	—	76,90
Protostar	a.A.	92,90
Railroad Tycoon de Luxe	a.A.	92,90
Sensible Soccer 2	59,90	59,90
Sim City 2000	104,90	104,90
Space Quest 1-4	—	87,90
Space Quest 5 dt.	—	76,90
Star Trek II	—	a.A.
Strike Commander	—	99,90
Strike Commander Speech	—	35,90
Stronghold	—	92,90
Subwar 2050	a.A.	a.A.
Syndicate	69,90	92,90
The 7th Guest	—	126,90
The Blue a.t. Geg	a.A.	a.A.
Tornado	—	92,90
Ultima 7/2	—	92,90
Ultima Underworld II	—	81,90
V for Victory III	—	87,90
Walker	69,90	—
Wall Street Manager	—	92,90
Wizardry 7 dt.	—	92,90
Whales Voyage	69,90	76,90
X-Wing Datadisk	—	42,90

Notwendiges Zubehör Amiga...

Laufwerk 3,5" extern	134,90
Laufwerk 3,5" intern	125,90
Amiga Action Replay für A500	199,00
Amiga Action Replay für A2000	199,00
512 KB Speicher für A500	69,90
1,8 MB Speicher für A500	264,90

Videogames Auszug

Super NES	
NBA Basketball	134,95
Star Wing	134,95
Striker	129,95
Tiny Toon	134,95
Road Runner	134,95
Final Fight II	134,95

a.A. = Vorbestellung möglich; Preise lagen noch nicht vor.

★ A ★ STAR ★ IS ★ BORN ★

Jurassic Park

T-Shirts, Sweatshirts und Dinosaurier-Modelle



Sweatshirt mit großem Jurassic Park-Motiv auf der Vorderseite

49,95



Jurassic-Shirt mit supergroßem Dinomotiv

29,95



Jurassic-Shirt mit 6 Dino-Abbildungen auf der Vorderseite

29,95



Pteranodon, Länge 18 cm, Flügelspannweite 48 cm, Maßstab 1:13

18,95



Triceratops, Länge 36 cm, Höhe 14.5 cm, Maßstab 1:13

29,95



Mammut, Länge 42 cm, Maßstab 1:13

29,95

Achtung

*Detailgenaue
Dinosaurier-Bausätze
als maßstabsgetreue
Plastikmodelle*



Tyrannosaurus, Länge 69.4 cm, Höhe 49.7 cm, Maßstab 1:13

59,95



Ankylosaurus, Länge 26.7 cm, Maßstab 1:13

24,95



Allosaurus, Länge 32.6 cm, Höhe 25 cm, Maßstab 1:13

29,95



Styracosaurus, Länge 35.2 cm, Höhe 17.6 cm, Maßstab 1:13

29,95

Dimetrodon, Länge 26.7 cm, Höhe 8.9 cm, Maßstab 1:13

25,95



Don't Panic-Shirt

Das T-Shirt für Science-Fiction-Kenner kommt gerade richtig. Wie immer zweiseitiger Druck, super Qualität zum Preis von

23,95



Na, das wurde ja auch Zeit. Jetzt bei uns. Zweiseitiger Druck, Spitzenqualität (wie bei allen Shirts), Minipreis:

23,95

EA-Shirt



Turrican-Shirt

Das Turrican-T-Shirt bietet gute Stoffqualität, einen vierfarbigen Druck und ein hervorragendes Motiv.



24,95

Bitmap-Shirt

Wie gehabt in bester Qualität, 100% Baumwolle. Tolles Design, ein muß für jeden Computerfreak!



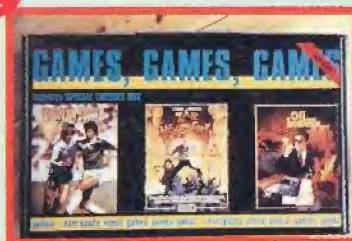
1
AMIGA-KOFFER mit
MAD TV, Death Knight of
Krynn, Xenomorph

69,95



4
C64-Koffer mit
European Soccer, Zak
McCracken, Oil Imperium

49,95



2
AMIGA-KOFFER mit
Indiana Jones III, Eye of
the Beholder, Grand
Monster Slam

99,95



PC-KOFFER mit
Indiana Jones III, Zak
McCracken und Maniac
Mansion

99,95



PC-KOFFER mit Zak
McCracken, Rock'n'Roll
und Masterblazer

49,95



AMIGA-KOFFER mit
Maniac Mansion, Circus
Attraction und Rock'n'Roll

49,95



6
Zool Package mit Zool
und den zwei Adventures
Supremacy und Realms für PC

59,95



7
AMIGA-KOFFER mit
Indiana Jones III, Zak
McCracken und Maniac
Mansion

79,95



8
PC-KOFFER mit Loom, Zak
McCracken und Monkey Island

79,95



Fast alle Artikel sind in **begrenzter Stückzahl** vorhanden. Der Versand erfolgt, **solange der Vorrat reicht**.

Bitte benutzen Sie die **Bestellkarte!**

TRONIC
VERLAG GMBH & CO. KG

Telefonische Bestellannahme (24h!)

(05651) 979-618

Science-Fiction-Corner

NEU!



Star-Wars Destroyer des Imperiums als beliebtes Klebmodell

49,95

Millennium Falcon, supergroßer Klebe-Bausatz

59,95



NEU!



Originalgetreue Bausätze, wie immer komplett mit Aufkleber und Ständer (ohne Bemalung). 1701-D (links) oder 1701-A (unten) jeweils zum absoluten Hammerpreis von

nur **49,95**



Maßstabgetreue Nachbildungen des X-Wing-Fighters. Als Klebmodell (oben) für

37,95

oder Snap-Modell für

nur **27,95**

Heiß!



AT-AT Klebmodell

nur **37,95**



Tie-Interceptor als Snap-Bausatz für

nur **27,95**

Heiß!

Fast alle Artikel sind in **begrenzter Stückzahl** vorhanden. Der Versand erfolgt, **solange der Vorrat reicht**.

Bitte benutzen Sie die **Bestellkarte!**

TRONIC
VERLAG GMBH & CO. KG

Telefonische Bestellannahme (24h!)

(05651) 979-618

mega-
günstig

Bazar

Apidya von Chris
Hülsbeck

24,95



Whale's Voyage
Maxi-CD Soundtrack

14,95

NEU!!

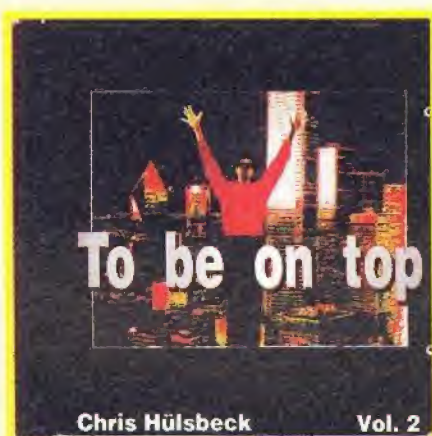
3 CD-BOX
Die Titelmusik der alten Star-
Trek-Folgen für

34,95



Shades
für

28,95



To be on top
für

29,95



Die fantastischen Vier,
"Vier gewinnt"

29,95



"Reggae Nights Vol. 2"

29,95



Bob Dylan,
"Greatest Hits"

21,95



3 CD-BOX
Die Titelmusik der neuen Star-
Trek-Folgen für

34,95

Aufgepaßt!

CDs

R.E.M., "Everybody Hurts"
(Maxi-CD)

Frankfurt Trax, "House of Phuture"
(17 Titel mit aktueller Dance Pool Musik)

Simon & Garfunkel, "Greatest Hits"
(inkl. Mrs Robinson, The Boxer, Sounds of Silence, usw.)

CDs

11,95 DM

29,95 DM

29,95 DM

Michael Jackson,
"Dangerous"

29,95



Spin Doctors, "Pocket full of Kryptonite"
(über 70 Minuten heiße Musik)

Singles "Original Soundtrack"
(Die Musik zum aktuellen Kinofilm)

Headful of Rock
(limitierte Auflage zum Superpreis)

29,95 DM

29,95 DM

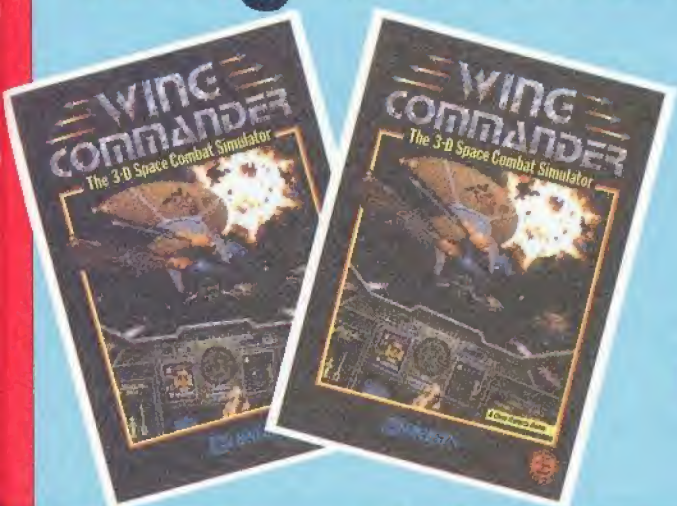
12,99 DM

Wing Commander (Amiga)
in Deutsch

47,95

oder Englisch

34,95



Fast alle Artikel sind in **begrenzter Stückzahl** vorhanden. Der Versand erfolgt, **solange der Vorrat reicht**.

Bitte benutzen Sie die **Bestellkarte!**

TRONIC
VERLAG GMBH & CO. KG

Telefonische Bestellannahme (24h!)

(05651) 979-618

**super-
stark**

Bazar

Elektronik-Ecke



Magierkugel

Geisterhafte bläulich-violette Blitze erstrahlen in der Kugel, die Du wie ein Magier mit der Hand ablenken kannst.

139,-



Magnetic-Games

10 Spiele für unterwegs. Spielfelder zum Durchscrollen, magnetische Figuren: komplettes Schachspiel, Halma, ...

12,95

Geheimnisvoll schwebt die Spiegelkugel, von zwei Niederspannungs-Spezialstrahlern beleuchtet, frei im Raum. Mit Netzgerät.

99,-



Leviator



Bio-Uhr

Läuft mit Obst, Gemüse oder Ihrer Cola vom Mittagessen.

19,95



Das eiskalte Händchen

Blutig - makaber - täuschend echt: Das Kult-Requisit aus der "Addams Family" bewegt geräuschgesteuert die Finger und beginnt zu "wandern".

29,95

Akkuladegerät mit 10 Ladestationen.

Supergünstig!

21,95



Ladegerät



Roboter

Laufroboterbausatz mit elektronischem Gehirn, welches auf akustische Signale reagiert.

89,95



Projektor-Taschenlampe

Miniaturlaschenlampe, die das aktuelle Datum und die Uhrzeit an die Wand projiziert.

15,95

Zaubert farbige Lichteffekte in Dein Zimmer.

49,95



Crystal-Light

Curse Of Enchantia



Willkommen in Enchantia! Der Adventure-Volltreffer vom November. Ein super Teil mit ASM-Hitstern, jetzt zum absoluten Wahnsinnspreis von sage und schreibe

nur 49,95



Voll funktionsfähiges Klapp-Tastentelefon im Computer-Look. Wahlwiederholung, Schweigetaste, Anschlußstecker erforderlich. Ohne Zulassung der Telekom fürs öffentliche Telefonnetz.

Computertelefon

19,95



Fast alle Artikel sind in **begrenzter Stückzahl** vorhanden. Der Versand erfolgt, **solange der Vorrat reicht**.

Bitte benutzen Sie die **Bestellkarte!**

TRONIC
VERLAG GMBH & CO. KG

Telefonische Bestellannahme (24h!)

(05651) 979-618

Jaguar – Sensation oder Riesenbluff?

Seit einiger Zeit tauchen immer wieder Meldungen über eine neue Atari-Superkonsole namens "Jaguar" auf. Unser US-Korrespondent Markus Krichel hat sich für Euch auf Safari begeben.

Vom einstigen Spiele-Riesen Atari gab es in den letzten Monaten nicht viel Begeisterndes zu vermelden. Merkwürdige Interview-Auszüge machten die Runde – wie es hieß, wolle Jack Tramiel sich wieder mit voller Kraft dem US-Markt widmen und dafür die Europäer auf die Hinterbank zurückschieben. Viele Branchen-Insider sahen das Unternehmen schon aus dem letzten Loch pfeifen. Dann die ominösen Meldungen über eine in Entwicklung befindliche Spielekonsole, die alles bisher Dagewesene in den Schatten stellen sollte. "Stille Post" in den Datennetzen – und niemand will uns sagen, was wirklich los ist.

Plötzlich gehen im Juli ein paar offizielle Meldungen an die US-Presse. Diesen zufolge will Atari die sagenhafte Konsole mit dem Namen "Jaguar" tatsächlich herausbringen, und zwar noch in diesem Jahr. Was uns erstaunt, ist etwas anderes: Atari erklärt, man habe sich mit dem Computerriesen IBM auf ein Joint-Venture geeinigt und einen Kooperationsvertrag mit einem Umfang von sage und schreibe 500 Millionen Dollar abgeschlossen. IBM und Atari an einem Projekt? Ist das nicht wie ein Flirt zwischen Al Bundy und Carolin Reiber, wie Senf Gurken mit Schokoladensoße?

Die Botschaft hört' ich wohl...

Es folgen die spärlichen Technik-Infos, die Atari bislang fallengelassen hat: Den Kern des Jaguar-Systems bilden eine 64-Bit-RISC-CPU und ein digitaler Signalprozessor. Beide hat Atari speziell für den Jaguar entwickelt. Das Basissystem verwendet Steckmodule; ein CD-ROM-Laufwerk soll es extra geben.

"Die grafischen Fähigkeiten lassen sich", so Atari, "mit der Leistungsfähigkeit der 3D-Engines in einer mittelgroßen UNIX-Workstation vergleichen. Genau wie bei UNIX-Systemen basiert auch unsere 3D-Engine auf ASICS (*anwendungsspezifischen Chips, Anm. d. Red.*)... Der 64-Bit-RISC-Prozessor... ermöglicht Spezialeffekte und Videokompression."

Firmenpräsident Jack Tramiel: "Wenn in einem Spiel ein Raumschiff den Mond umkreist oder eine Person um eine Ecke geht, wird jedes Objekt und jedes Detail innerhalb einer solchen Szene als strukturierte dreidimensionale Abbildung dargestellt, wobei auch Licht- und Schatteneffekte benutzt werden können."

Ein nicht genormter 32-Bit-Erweiterungsanschluß soll dem Jaguar den Anschluß an Kabel- und Videoinformationsdienste erlauben. Die Anzahl dieser Dienste wächst in den USA zur Zeit schnell. Einer der künftigen Serviceanbieter ist der Mediengigant Time Warner, der wiederum 25% der Anteile an Atari hält. Pikanterweise ist Time Warner aber auch ein aktiver Partner in der 3DO-Corporation (siehe ASM 9'93, "Is it real – or is it 3DO?"). Kein Interessenkonflikt? Merkwürdig.

Atari plant, Lizenzen für die Jaguar-Technologie zu vergeben. Außerdem ist eine Steckkarte mit dem 64-Bit-Jaguar-Prozessor als Kernstück zum Einbauen in IBM-kompatible PCs angekündigt.

Das Basissystem will man für nur 200 Dollar anbieten. In New York und San Francisco soll der Testverkauf schon im November beginnen. Landesweit will man den Jaguar, der sich mit dem Untertitel "Interaktives Multimedia-System" schmückt, dann in der ersten Jahreshälfte 1994 vertreiben.

Der Jaguar soll das erste und einzige System seiner Art sein, das zu 100% in den USA hergestellt wird. Die Produktionsstätte liegt in Charlotte im Bundesstaat North Carolina und nennt sich "IBM Application Solutions Division". Aha! Und hier kommt offenbar "Big Blue" ins Spiel...

Wer soll das bezahlen?

IBM teilte uns auf Anfrage mit, es gebe tatsächlich einen Vertrag mit Atari. Dieser habe eine Laufzeit von 30 Monaten. Der Gesamtwert wurde tatsächlich mit 500 Millionen Dollar beziffert. Diese Summe soll von Atari an IBM gehen. "Big Blue" soll als Gegenleistung die Teilebe-

schaffung, Montage, Qualitätstests, Verpackung und den Vertrieb für das Jaguar-System übernehmen.

500 Millionen Dollar sind natürlich eine schöne Stange Geld – man fragt sich, wo Atari, dessen Aktien noch im Januar an der Wall Street fast wertlos waren, eine solche Summe hernehmen soll.

Auch das Thema "Software-Entwicklung" ist nicht sehr ergiebig. Fast jede US-Spieleschmiede hat inzwischen einen 3DO-Lizenzvertrag in der Tasche; für Atari könnte die Sache eng werden. Man will also die ersten Spiele selbst entwickeln und hofft ansonsten auf die tatkräftige Unterstützung britischer Softwarehäuser. Namen? Keine.

Es bleibt geheimnisvoll

Böse Zungen behaupten bereits, die ganze Aktion sei ein Riesenbluff des Computerriesen IBM, der durch Verunsicherung möglicher Kunden der 3DO Corporation und ihren finanzkräftigen Partnern eins auswischen wolle. Einen Jaguar bekäme man im Leben nie zu sehen. Schlimm, daß wir diese boshafte Unterstellung selbst nach hartnäckigster Recherche nicht widerlegen können. Die nächsten Monate werden die Wahrheit ans Licht bringen...

mk/sz

Das 500-Millionen-Dollar-Interview

Wie im Artikel erwähnt, soll IBM 500 Millionen Dollar von Atari bekommen. Das sind immerhin rund 850 Millionen barte D-Märker, was dem Gegenwert von 5 Millionen Lynx-Systemen entspricht. Wo soll diese Summe eigentlich herkommen? Fragen wir doch einfach Atari in Sunnyvale – dachten wir uns. Der Griff zum Telefonbörer ist ja nicht so schwierig... Hier nun in Auszügen das übersetzte Protokoll unserer Kontaktaufnahme, garantiert authentisch.

ASM: Guten Tag. Wir hätten gern ein Interview mit dem Präsidenten von Atari.

Sekretärin: Das müssen wir arrangieren. Was möchten Sie ihn denn fragen?

ASM: Wo die 500 Millionen Dollar herkommen.

Sekretärin: Wir rufen Sie innerhalb von drei Tagen zurück.

(3 Tage später. Keine Nachricht. Also rufen wir wieder an.)

ASM: Guten Tag. Wir rufen wegen des versprochenen Interviews mit Herrn Tramiel an.

Andere Sekretärin: Ääääh.

ASM: Uns wurde ein Bescheid innerhalb von drei Tagen zugesagt.

Andere Sekretärin: Der Präsident ist nicht da.

ASM: Mit wem können wir denn sonst reden?

Andere Sekretärin: Ich gebe Ihnen die Nummer des Abteilungsleiters für Softwareentwicklung und Lizenzvergaben.

(Neuer Anruf.)

ASM: Guten Tag. Wir hätten da ein paar Fragen...

Anrufbeantworter: Leider bin ich im Moment...

ASM: *(hinterläßt Nachricht.)*

(Dieses Spiel wiederholt sich je zweimal in den nächsten drei Tagen. Später erreichen wir dann aber doch noch eine menschliche Stimme.)

ASM: Wir hätten gern den Abteilungsleiter für Softwareentwicklung gesprochen.

Stimme: Der ist nicht da. Möchten Sie vielleicht eine Nachricht hinterlassen?

ASM: Hmmmglillllllrrrrmbml...

(Hier lassen wir ein paar Details aus. Nach langem Hickback bekommen wir den Abteilungsleiter schließlich doch noch an die Strippe. Wir sind gerührt. Es folgt das Interview in Kurzfassung.)

ASM: Wir hätten gern Informationen über den Jaguar-Deal.

Abt.-L.: Alle Informationen sind über unsere PR-Agentur erhältlich.

ASM: Die wissen aber nichts.

Abt.-L.: Das ist nicht mein Problem. Wir haben hier bald einen Medientag für geladene Gäste.

ASM: Das ist nett. Wir haben noch keine Einladung erhalten.

Abt.-L.: Sie dürfen nicht kommen. Nur amerikanische Magazine sind erlaubt.

ASM: Ach so. Na gut. Also: Wo kommen die 500 Millionen her?

Abt.-L.: Diese Information ist für die Presse nicht zugänglich.

ASM: Da keine Informationen vorhanden sind, müssen sich unsere Leser wohl ihre eigene Meinung bilden.

Abt.-L.: Das hört sich wie eine Drohung an.

ASM: Tja, so sind wir nun mal in Europa. Wenn uns jemand eine unglaubliche Geschichte erzählt, drohen wir sofort mit Meinungsbildung...

(Ende des Gesprächs.)



Wir schreiben das Jahr 2053. Auf der Welt sind nach Katastrophen die Völker der Elfen, Trolle, Orks und Zwerge durch Mutationen neu erstanden. Die Magie ist zurückgekehrt, und auch die Legenden und Mythen haben wieder Einzug gehalten.

Nach dem Erwachen der Mythengestalten kommt der Aufruhr. Die Primitiven, die schon von jeher ihre Magie einsetzen, kämpfen mit dieser Kraft gegen die großen Nationen. Sämtliche Kommunikationsnetze werden durch einen geheimnisvollen Virus außer Kraft gesetzt. Ständig kommt es zu Konfrontationen zwischen den "Erwachten" und dem Rest der Menschheit. Riesige Drachen schwingen sich empor. Hungersnöte und Epidemien sind an der Tagesordnung, und die Welt taumelt langsam auf den Abgrund zu.

An die Stelle der bekannten Städte sind Metroplexe getreten, riesige Stadtstaaten, die sich über das ganze Land ausgebreitet haben. Die Gesetze werden nicht mehr von den Zentralregierungen gemacht, sondern Megakonzerne beherrschen das politische und öffentliche Leben. Verschiedene Nationalstaaten der Zwerge, Orks oder Indianer prägen das Gesicht der Welt. Trotzdem gibt es nur noch zwei Arten von Wesen: Auf der einen Seite stehen die Starken und Mächtigen, die denen, die sich ihnen unterwerfen, Schutz gewähren. Auf der anderen Seite befinden sich – wie es seit Jahrtausenden schon war – die Armen, Schwachen und Unterdrückten.

Doch die Zeiten haben auch die Menschen geändert: Die Cybertechnik ist auf dem Vormarsch. Jeder, der etwas auf sich hält, bessert sein Ego künstlich mit Cyber-

ware auf. Ein neuer besserer Mensch ist da.

Die Metroplexe sind von tiefen Häuserschluchten gekennzeichnet, und genau dort fristen die Schattenläufer ihr Dasein. Wenn schmutzige Geschäfte erledigt werden sollen, findet ein Shadowrun (Schattenlauf) statt, und ein Runner übernimmt diese Aufgabe. Über solche Dienste spricht man nur hinter vorgehaltener Hand, sie werden aber von den Konzernen überaus gutbezahlt.

Die im Dunkeln sieht man nicht

Jeder kann Schattenläufer sein, der über besondere Fähigkeiten verfügt, und Du kannst live dabei sein, wenn Dich ein Konzern für einen "Shadowrun" engagiert.

Die Welt von Shadowrun ist eine Phantasiewelt, die in nicht allzu ferner Zukunft in Seattle spielt. Doch ist es nicht mehr das bekannte Seattle, sondern vielmehr der Asphalttschungel eines Metroplexes. Den Bewohnern ist diese Welt lediglich als "Sechste Welt" bekannt, in der sich Magie und hochmoderne Technologie vereinen.

Shadowrun von der amerikanischen Brettspielfirma FASA ist ein Cyberpunk-Rollenspiel der Extraklasse und ein Nachfolger des legendären Battle Tech. Anders als jenes zählt Shadowrun aber zu den Fantasy-Rollenspielen.

Rollenspiele leben von der Phantasie der einzelnen Mitspieler. Ein recht umfangreiches Regelwerk legt meist mit

akribischer Genauigkeit sowohl die Spielphasen als auch die Charaktere fest. Gruppen mit zwei bis acht Spielern können teilnehmen. Der Reiz des Rollenspiels besteht nicht im "Gewinnen", sondern darin, in der gedachten Welt gemeinsam Abenteuer zu erleben.

Zu Shadowrun existiert ein fast 300 Seiten starkes "Drehbuch" (Version 2.01D), zu dem ständig Erweiterungsbände und Abenteuer von FASA und der deutschen Firma Fantasy Productions produziert werden. Das Drehbuch ist Grundlage des Spiels, und dementsprechend wird alles sehr präzise beschrieben – angefangen bei den Würfelperioden über Attribute und Fertigkeiten der Charaktere, z.B. wie diese eingesetzt werden, die zur Verfügung stehende Cyberware und die Ausrüstungsgegenstände, die unterschiedlichen Kampfszenen bis zum Einsatz der Magie und, und, und...

Das Brettspiel Shadowrun hat bereits mehrere tausend Anhänger auf der ganzen Welt gefunden. Die australische Firma Beam mit ihrer europäischen Tochter LaserBeam hat sich nun darangemacht und dieses Brettspiel für das SNES umgesetzt. Das haben wir uns natürlich angesehen, und im folgenden Test schildern wir Euch unsere Eindrücke.

Shadowrun-Freaks finden übrigens zusätzliches Informationsmaterial (sprich Bücher) beim Wilhelm Heyne Verlag in München oder bei Fantasy Productions in Düsseldorf (Shadowrun-Regelwerk u.a.).

Bezugsquellen
Taschenbücher zu Shadowrun:
Wilhelm Heyne Verlag
Türkenstr. 5
80333 München
Regelwerk zu Shadowrun:
Fantasy Productions
Ludenbergstr. 14
40699 Erkrath

Auf der Flucht



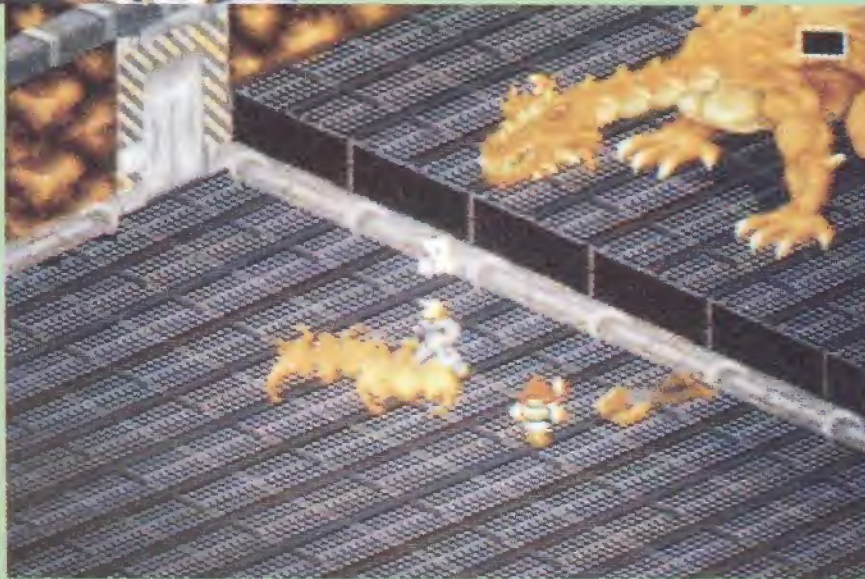
▲ Auf zum fröhlichen Ballern

Ihr kennt sicherlich diese verkorksten Tage, wenn einem nichts gelingen will, man bereits beim Aufstehen denkt, daß man besser im Bett liegen geblieben wäre...

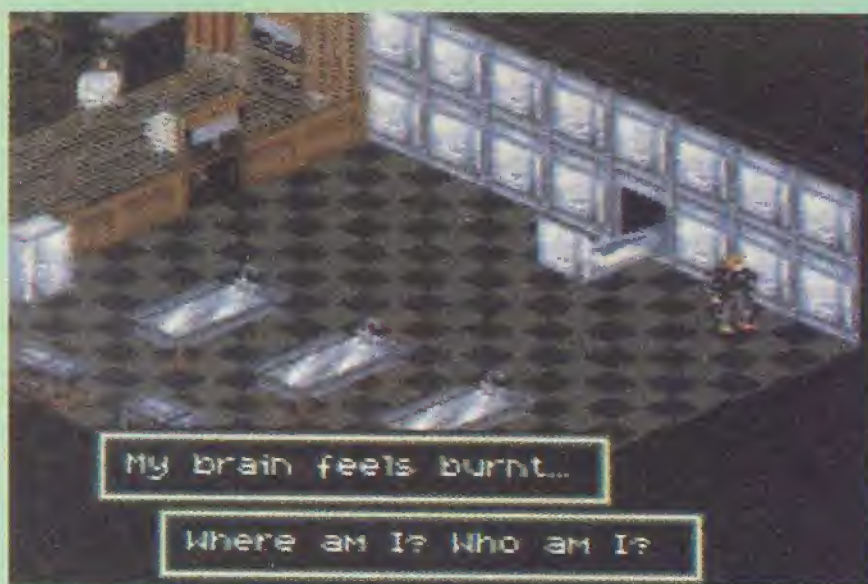
Im Spiel Shadowrun des australischen Labels Beam übernimmst Du die Rolle des Helden Jake und bist auf dem Weg zum nächsten Shadowrun. Deine Heimat ist das Seattle im Jahr 2050, und Du findest Dich eines Morgens in merkwürdiger Umgebung wieder. Was ist das hier eigentlich? Der Schädel brummt, als hätte sich ein Stamm wildgewordener Hornissen einquartiert. Und überhaupt – verdammt kalt hier. Sieht ja fast aus wie 'ne Leichenhalle – nee, sieht nicht nur so aus: Das ist tatsächlich eine Leichenhalle!

Nach dem ersten Schreck pellst Du Dich langsam aber sicher aus der komischen Schublade heraus. Du bist in der Ablage K (für Kasten) des örtlichen Leichenschauhauses gelandet. Was war eigentlich passiert? Langsam kehrt die Erinnerung in Deinen arg gebeutelten Schädel zurück. Richtig, so war's: Du warst gerade auf einem Run, als Dich die verdammten Typen erwisch und Dir mächtig eins übergebraten haben. Aber warum dieser Run? Keinen blassen Dunst!

Auch gut, schauen wir uns erst mal die nähere Umgebung an. Du untersuchst das Behältnis, in dem Du eben noch halbtot gelegen hast, und findest einen Zettel. Danach siehst Du Dir die beiden Kühlschränke etwas näher an. Auch hier wirst Du fündig. Du verläßt den ungastlichen Raum – nicht ohne den beiden Leichenhallenfuzzys den absoluten Schreck ihres Lebens zu versetzen – und machst Dich daran zu erkunden, was ei-



▲ Achtung, Flugdrache von rechts



▲ Ob man sich so besser frischhält?



▲ So'n Überzeuger ist schon nicht schlecht

SHADOWRUN

System: **SuperNES**, VK-Preis: **ca. 120 DM**, Hersteller: **Beam Australien/Data East, USA**, Muster von: **LaserBeam, England**.

gentlich passiert ist und warum Du ein Datjack in Deinem Schädel hast. Fragen über Fragen, auf die Du eine Antwort finden mußt.

Shadowrun ist ein Rollenspiel mit einer Menge Adventure-Charakter – eine fast perfekte Mischung aus Action und Strategie mit vielen Rätseln, die es zu lösen gilt. Der Held des Spiels, Jake Armitage, ist ähnlich wie im Film "Bladerunner" Kopfgänger und Detektiv zugleich. Demzufolge dreht sich auch eine der Hauptaufgaben darum, den Gegnern den Garaus zu machen, will man nicht selbst unter die Räder kommen und ins Gras beißen.

Du bewegst Dich in einer dreidimensionalen Stadtlandschaft, wobei die fiktive Kamera von schräg oben das Geschehen betrachtet. Die Kommunikation mit den übrigen Spielfiguren läuft interaktiv ab, das heißt, der Spieler spricht mit seinem Gegenüber, greift jeweils immer das Fettgedruckte auf und kann weitere Fragen dazu stellen.

Shadowrun eignet sich nicht unbedingt für Einsteiger in das Genre, dafür ist der Schwierigkeitsgrad doch schon etwas hoch angesetzt. Wer sich aber auskennt, findet reichlich Spaß. Das Spiel besteht zwar nur aus einem Level, dafür aber aus einem riesengroßen. Die Story ist wie aus einem Guß, und das Ganze wird durch den absolut passenden Sound gut untermalt. Die Grafik könnte für meine Begriffe etwas besser sein (sie ist mir ehrlich gesagt etwas zu grob und pixelig), aber sie trübt meinen Gesamteindruck vom Spiel nur wenig. Vielleicht wird ein wenig zu viel gemetzelt. Das Gameplay selbst hat mich ansonsten voll überzeugt. Diese Superumsetzung des bekannten Rollenspiels wird sicherlich zahlreiche Freunde finden.

vb

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik.....	10
Steuerung.....	11
Handlung.....	11
Atmosphäre.....	11
Gesamtnote.....	11

»SEHR GUT«

Privatauge, sei wachsam!

VICTOR LOOMES

System: PC, empf. VK-Preis: 10 DM, Hersteller: Ad-Games, 40551 Düsseldorf, Muster von: Hersteller.

Chicago, Prohibition, Verbrechen und viel Geld: Die LBS und Ad-Games lassen wieder ein Propagame vom Stapel.



▲ Victor's chaotisches Büro

Ich mag Sie nicht, Marlowe" - "Sie haben einen schlechten Geschmack, Lady." - Seit Raymond Chandlers Privatdetektiv Philip Marlowe zwischen vielen Paperback-Seiten seiner Tätigkeit nachging, orientieren sich etliche Roman- und Filmhelden an seinem Image. Ein chaotisches Büro, Alkohol, brutale Zigaretten, ein Trenchcoat mit Hut, eine Zimmerflak und eventuell eine gelangweilte Sekretärin gehören ebenso zum Ambiente wie der Sumpf der Großstädte, in denen sich Arm und Reich zu dunklen Geschäften versammeln. Kommt jetzt noch eine Frau ins Spiel, für die sich der Held mehr als interessiert, ist die Grundlage für abendfüllende Unterhaltung fast perfekt.

Victor Loomes ist einer von diesen Typen. Zwar säuft Victor nicht, und Ballereien mit seiner echt wirkenden Feuerzeugknarre liegen ihm auch nicht, aber ansonsten unterscheidet er sich kaum von seinen populären Vorbildern. Mit Marlowe und Hammer hat er jedoch noch etwas gemeinsam: Er existiert nicht. Victor

Loomes ist die Hauptfigur in dem gleichnamigen Adventure, daß uns für PC und Amiga von der LBS fast geschenkt wird. Fast geschenkt heißt, daß Interessenten 10 Mark in irgendeiner LBS-Filiale in Nord- und Mitteldeutschland hinterlassen dürfen. Aber was sind heutzutage schon 10 Mark?

Um das liebe böse Geld geht es dann auch im Spiel. Victor begegnet bei seinen Untersuchungen zu einem Diamantenraub der Barsängerin Rachel. Rachel möchte studieren, hat jedoch die nötige Kohle dafür nicht. In Chicago im Jahre 1930 gibt es leider noch kein BAFÖG. Rachel wird von Wild Bill, dem Besitzer der Bar und Hauptverdächtigen in Sachen Diamanten, Alkohol und Glücksspiel, knapp bei Kasse gehalten. Ihre kargen Ersparnisse gibt sie Victor, damit er sie gut anlegt. Das ist leicht gesagt, denn so fett sind die Zinsen von 95 Dollar nun auch wieder nicht.

Victors zufällige Begegnung mit Professor Walker und dessen Zeitmaschine bringt dann den Rubel ins Rollen. Mit einigen Zeitsprints, völlig wertlosen Ölakten, monetären Manipulationen und diversen U-Bahn-Odysseen wird

aus den paar Kröten ein kapitaales Vermögen gezaubert. Bei der Gelegenheit wird gleich noch Wild Bill überführt, und alle, die es sich verdient haben, fallen sich um den Hals.

Die Umsetzung dieser finanziellen und kriminellen Kapriolen in ein Computerspiel hat das Team von Ad-Games übernommen. Aus der gleichen Quelle stammt das Adventure Vision, das als LBS-Promotion 40000 mal verteilt wurde und als kommerzielles Spiel einen ASM-Hit landete. Dementsprechend gelungen ist auch Victor Loomes. Die Grafik ist okay, die Steuerung einfach, und der Sound läßt sich aushalten.

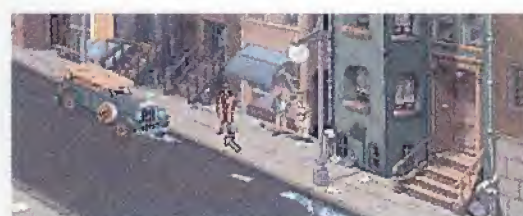
Angenehm fällt auf, daß das Game den Spieler nicht permanent mit LBS-Werbung berieselt. Eine Anleitung glänzt durch Abwesenheit, ist aber dank der einfachen Bedienung fast unnötig.

Das Vorurteil, ein dermaßen preiswertes Spiel müsse auch billig sein, wird von Victor Loomes aus dem Weg geräumt. Schließlich kann Werbung dazu verwendet werden, Computerspiele erschwinglicher zu machen, was bei Zeitungen und in der Glotze ja bereits seit langer Zeit gut funktioniert. In diesem Sinne: Steckt Euch einen Zehner in die Tasche, wankt in irgendeine LBS-Filiale und holt Euch dieses Game. In einem der nächsten Hefte werden wir eine Komplettlösung zu Victor Loomes veröffentlichen.

tmb



▲ Hier gibt's keinen Alk ... oder?



▲ Das Geld liegt auf der Straße

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik.....	9
Steuerung.....	10
Handlung.....	10
Atmosphäre.....	9
Gesamtnote.....	9

»GUT«



▲ Diskussion mit Wild Bill



▲ Alter schottischer Geldadel



▲ Erfinder ohne Durchblick

WORLDS OF LEGEND: THE SON OF THE EMPIRE

System: PC, VK-Preis: ca. 100 DM, Hersteller: Mindscape, England, Muster von: Hersteller.

Die wohlverdiente Ruhe ist der Schlagerbande, die im Vorgängerspiel *Legend* das Land Trazere vor der Vernichtung bewahrte, nicht vergönnt. Kaum hat sie es sich in ihrer Kurkneipe gemütlich gemacht, taucht auch schon ein Assassin auf und händigt unserem As-



▲ Dieses Land ist bedroht

sassinen einen Brief aus. Seine Tante Sushiana teilt ihm mit, daß sein Vater und Herrscher des Landes ermordet wurde, daß nun der böse Ti-Mann Mochun regiert und daß er bitte zum Abendbrot zu Hause sein soll, um das Land zu retten. Ganz klar: Der Mann zieht nicht alleine los, der Rest der Truppe geht mit. Schließ-



▲ Tante Susi gibt Infos

Legendensterben nicht

lich gibt es wieder etwas zum Verprügeln.

"Worlds of Legend: The Son of the Empire" nennt sich der Nachfolger von *Mindscape Legend* in vollem Wortlaut. Außer dem Namen und der Hintergrundstory hat sich nicht viel geändert. Die Grafik ist nahezu identisch, sie wurde jedoch um fernöstliche Elemente ergänzt, was sich hauptsächlich in verschwenderischem Umgang mit Ying-Yangs und Buddha-Figuren äußert.

Die Städte sind nicht mehr frei nach Laune zu betreten: Für besetzte Städte braucht die Party einige Pässe, und die gibt es nur unter Lebensgefahr bei



▲ Saalschlacht

schlissenes Abenteuermaterial wieder aufbereitet wird.

Ansonsten bleibt alles beim alten. Die Dungeons sehen genauso aus, sie sind wieder aus der "Puppenstubenperspektive" gezeichnet. Die Monster gucken jetzt anders, irgendwie indonesisch (Ork Goreng). Ein klein wenig enttäuscht bin ich ja, denn ich hatte etwas mehr Novitäten erwartet, möglicherweise ein völlig neues oder erweitertes Magiesystem. Auch den Schwierigkeitsgrad hatte ich etwas höher erhofft, da sich die Haudegentruppe vom ersten Teil inklusive aller Ausrüstungsgegenstände und Sprüche weiter verwenden läßt und das Spiel unter diesen Umständen etwas zu einfach wird. Trotzdem ist *Son of the Empire* genausogut wie der Vorgänger.

tmb



▲ Sprüche-Brauerei

Überlandbegegnungen mit feindlichen Armeen.

Der Minnesänger aus dem ersten Teil konnte auch nicht überzeugt werden, ein paar Gigs im Osten anzunehmen. Neue Songs für unseren Barden verkauft Tante Sushiana. Der Magier der Truppe muß sich bei den Mad Monks mit Runen versorgen, die auch gleichzeitig das Trainingslager zur Verfügung stellen. Wer sich traut, kann gegen die Mönche kämpfen und erhält im Erfolgsfall den ganzen Kram umsonst. Im Ablebensfall helfen die heiligen Tempel, in denen ver-

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik.....	10
Steuerung.....	10
Handlung.....	8
Atmosphäre.....	9
Gesamtnote.....	9

»GUT«



STAR CLUSTER

Nehmen Sie teil an der Resiedelung des unendlichen Weltraumes!
In diesem epochalen Simulationspostspiel erforschen, erobern und entdecken UNENDLICH(!) viele Mitspieler aus ganz Europa im DREIDIMENSIONALEN RÄUMLICH UNBEGRENZTEN DECOS-UNIVERSUM immer wieder neue Welten (mit extra Karten) und Artefakte! Entwerfen Sie selbst Ihre eigenen Raumschiffe mit den unterschiedlichen wissenschaftlichen Entdeckungen! Lernen Sie die Geheimnisse unbekannter Planeten und des unendlichen Weltalls kennen! Ausführliches Info:

DECOS GmbH
Postfach 10 06 38
60006 FRANKFURT/MAIN
(Tel. 069/29 22 33)

LIFETIMES

sucht

Programmierer - Grafiker - Sound-Fachleute -

Sie kennen uns durch erfolgreiche Programme wie u. a. **WALL STREET WIZARD** und **ON THE ROAD**.

Für neue Projekte wie auch vorzunehmende Konvertierungen suchen wir neben- oder hauptberufliche Mitarbeiter, die Ihren Computer wie auch eine Hochsprache und/oder Assembler beherrschen. Darüber hinaus suchen wir auch noch Grafiker und Leute für den guten Sound.

Sollten Sie an einer lohnenden Mitarbeit interessiert sein, oder gar ein (fast) fertiges Programm in Ihrer Schreibtischschublade liegen haben, setzen Sie sich bitte mit uns in Verbindung:

LIFETIMES/Expert Software
z. Hd. Herrn Walkowiak
Pestalozzistraße 6
45661 Recklinghausen

Telefon: (023 61) 3 62 67
Telefax: (023 61) 65 27 44
Mailbox: (023 61) 37 32 14
BTX: (023 61) 3 62 67

Wir danken Ihnen für Ihr Interesse!

AMBUSH AT SORINOR

System: PC, empf. VK-Preis: 129,95 DM, Hersteller: Mindcraft, USA, Muster von: Hersteller.

Wir gehen in den Hinterwald, legen einen Hinterhalt und machen ein paar Hintern kalt...

Dem Auftrag mangelt es nicht an einer gewissen Brisanz: Die Prinzessin ist mal wieder alleine zum Pilzpfücken in den Wald gelaufen und schwebt möglicherweise in Lebensgefahr. Unser Auftraggeber, ein Elfenstamm, zahlt 250 Goldstücke, wenn unsere Truppen es schaffen, die Königstochter in einem Stück nach Hause zu bringen. Natürlich wimmelt es im Unterholz von Feinden, die dem Mädels den Garaus machen wollen... – und uns ebenfalls.

Mit solchen und ähnlichen Szenarien wird der Spieler von Ambush at Sorinor beschäftigt. Mal muß eine wichtige Person von A nach B gebracht werden, ein anderes Mal müssen wir dafür sorgen, daß ein hohes Tier eben nicht in B ankommt. Die Bezeichnung 'Tier' ist unter Umständen wörtlich zu nehmen, denn es kann sich bei den VIPs auch um Viehzeug handeln.

Sechs Stämme gibt es in dem Land Sorinor; mache zahlen mehr, andere weniger, ganz nach Gefahrenlage. Je nach Auftrag sind wir Angreifer oder Begleitschutz. Die Missionen können einzeln oder als zusammenhängende Kampagne gespielt werden.

Bevor wir an die Erfüllung einer Mission gehen, müssen wir Truppen kaufen und auf der Landkarte platzieren. Als Hinterhältler können wir zusätzlich noch Fallen kaufen, die auf den Durchgangswegen

Begleit-Service

aufgebaut werden. Wer sich beim Truppenkauf der Sparsamkeit befleißigt, wird sein blaues Wunder erleben. Zumindest am Anfang einer Kampagne sollte kein Geld gespart werden.

Die Geleitschutz-Truppe betritt das Spielareal, das immer aus einer Landkarte in der Vogelperspektive besteht, an einer deutlich markierten Stelle und verläßt das Spielfeld an einer anderen markierten Position, sofern es dazu kommt. Der Hinterhältler baut seine Truppen nach Laune und taktischem Gespür auf. Enge Passagen sind gut für Überfälle, weite Flächen eignen sich als Fluchtwege, Gebäude und Felsen als Deckung.

Um unsere Einheiten in Bewegung zu versetzen, stehen zahlreiche Kommandos zur Auswahl. Bei der Befehlsvorgabe können wir zwischen manueller und automatischer Steuerung umschalten. Die Automatik nimmt uns zwar einiges an Arbeit ab, sollte aber abgeschaltet sein, wenn wir den Hinterhältler spielen. Andernfalls kann es passieren, daß unser Fußvolk loslatscht und den Überraschungseffekt verdirbt. Statt dessen sollten die Hinterhalt-Truppen in den Wartemodus gesetzt werden, um im günstigsten Moment zuzuschlagen.

Im Falle eines glorreichen Sieges bekommen wir nicht nur die Kohlen dafür, sondern auch noch Sympathiepunkte beim Auftraggeber, was sich in immer besserer Bezahlung und schwierigeren Aufträgen niederschlägt. Haben wir jedoch kläglich versagt, wird der Stammeshäuptling etwas saurer und guckt uns böse vom Bild-



▲ Stamm-Kundschaft

schirm an. Richtig sauer wird er, wenn wir reihenweise Aufträge seines Stammes verziehen. Dann wird er uns nie wieder einen Auftrag erteilen.

Das Spiel endet, wenn wir pleite sind oder die ganze Stamm-Kundschaft stinkig ist. Sollte der Fall eintreten, daß alle Missionen mehr oder weniger erfolgreich beendet wurden, können wir mit dem mitgelieferten Editor neue Landkarten und Missionen zusammenbasteln.

Ambush at Sorinor könnte wirklich Spaß machen. Die Steuerung ist okay, der Sound dank einiger Effekte recht witzig. Selbst die Landkarte aus der Vogelperspektive ist in Ordnung, da sie sich in drei möglichen Vergrößerungsstufen anzeigen läßt und so eine gute Übersicht gewährt. Die Spielgeschwindigkeit kann ebenfalls nach Laune eingestellt werden, vom Hektiker bis zum Lethargiker.

Nicht ganz so okay ist die Grafik, die besonders bei der Darstellung der Truppen viel Phantasie beim Spieler voraussetzt, um zu erkennen, daß es sich hier zum Beispiel um bogenschießende Orks handelt. Davon abgesehen ist Ambush at Sorinor ein Spiel, das man ohne Probleme auch mal zwischendurch spielen kann, das Spaß macht, einen aber nicht unbedingt aus den Schuhen hebt.

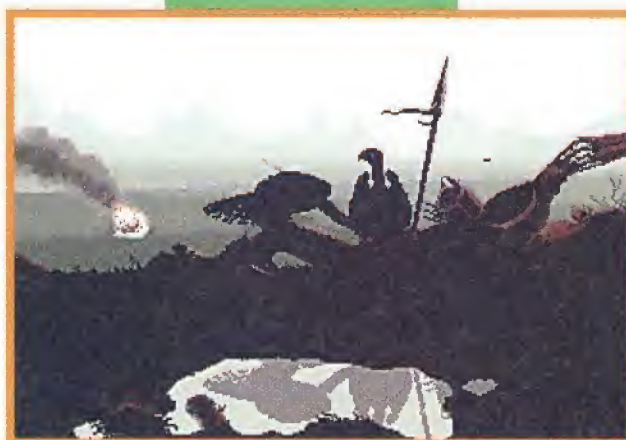
tmb



▲ Hier tobt die Schlacht



▲ Durch diese hohle Gasse...



▲ Unter Geiern

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik.....	7
Anleitung	9
Spielablauf.....	8
Motivation.....	9
Gesamtnote.....	8

»ZUFRIEDENSTELLEND«

Gruselkabinett

live

Es ist zum Fürchten. Dunkelheit und eine Totenstille, die nur ab und zu von einem elektronischen Piepsen unterbrochen wird. Und es bleibt finster – bis zum bitteren Ende. Gut so, denn bei hellem Licht betrachtet könnte "Blade Warrior", das neueste Schauer-Werk der Budget-Schmiede Zeppelin Games, vielleicht noch weitere Grausamkeiten offenbaren...



BLADE WARRIOR

System: PC, VK-Preis: ca. 30 DM, Hersteller: Zeppelin (Platinum-Serie), England, Muster von: Hersteller.

▲ Kein Bild aus dem Archiv, sondern bittere Wahrheit

Selbst hartgesottenen Testernaturen stehen die Haare zu Berge, wenn die flackernde dunkle Gestalt des Schwertkriegers sich über den Bildschirm quält. Von wahrhaft schauderbarem PC-Gepiepse begleitet, von Cursor-taste oder Joystick gesteuert, wankt der farblose Held vor der bläulich-greulichen Kulisse auf und ab. Er tut dies ebenso lustlos wie die kontur- und eigenschaftslosen Gegnergestalten. Dabei ist das Ziel seiner Mission doch durchaus ehrenwert.

Der Spieler muß Murk (nein, nicht "Murks", aber die Assoziation liegt nahe), den Schurken in diesem Game, zur Strecke bringen. Der Verdacht liegt nahe, daß sich die Programmierer mit dem Oberfiesling ein Denkmal setzen wollten. Doch fehlender Spielwitz, eine Grafik die stark an Scherenschnitte erinnert, und ein Flackern bis zum Abwinken der Augen machen jeden Adventure-Freak innerhalb kürzester Zeit fertig.

Wen die Aussicht, Murk und seine finsternen Schatten durch mehrstündigen Einsatz von Freizeit zu besiegen, jetzt noch anmacht, der sei gewarnt: Das Spiel belohnt diesen Akt der Selbstüberwindung nicht etwa durch abwechslungsreiche Hinter-

gründe, eine spannende Kampftechnik, glaubwürdige Atmosphäre oder sonstige mildernde Umstände.

Ob es keine tollen Rätsel zu lösen gibt? Oh doch: Wie Zeppelin zu den Presse-Lobhudeleien kommt, die auf der Rückseite der Spielverpackung abgedruckt sind, ist eines. Wer wohl den deutschen Teil des zweisprachigen Anleitungs-Faltblatts verbrochen haben mag, ist ein weiteres. Kostprobe gefällig? "Laufen Sie vor den Monstern davon, wenn sie Sie töten – sie sind zu stark für Ihre gegenwärtigen Fähigkeiten", oder auch: "Wie man alle sieben Zauberer auf einmal befriedigt ist ein schwieriges Unterfangen". Wer grinst da?

Okay, das Ding ist billig zu haben, und normalerweise verreißen wir ja keine Niedrigpreisware. Aber selbst ein Budget-Game sollte beim Spielen ein kleines bißchen Spaß machen. Oder?

Ulrich Schmitz

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	3
Steuerung	3
Handlung	3
Atmosphäre	2
Gesamtnote	3

»MANGELHAFT«



Der Softwareversand

D.HÖLTJE - SCHÜTZENSTRASSE 9 - 89231 NEU-ULM


BESTELL ☎ 8-20H00 0731/9807566+67 FAX 0731/82714

GESAMT-PREISLISTE MIT DEM COUPON, AM ANZEIGENENDE, ANFORDERN!

PC	AM	ST	MAC	PC	AM	ST	MAC	PC	AM	ST	MAC
1869	77	68		Freddy Pharkas	79	74		Silent Service 2	75	75	75
3D Construction Kit 2.0	126	126		Gateway II: Homeworld	84	79		Silly Putty	56		
Abandoned Places 2	79	61		Gateway to Savage Frontier	79	79		Sim Ant	76	79	76
Acres of the Pacific	68			Genesis	84	79		Sim City Deluxe	79	73	90
Acres over Europe	85			Global Conquest	67	62		Sim Earth	85	77	85
Air Bucks 1.2	68	56	68	Global Effect	67	62		Sim Life	70	78	90
Air Force Commander	68	61		Global Gladiators	67	62		Sink or Swim	53		
Air Warrior SVGR	89	79		GOAL I	72	56		Skat 92	62		
Alb, LAND, SEA	75	67		Gobillins 2	85	67	67	Sky Cabbie	56		
Albus R320 USA Ed.	82	82	82	Gunsling 2000	56	69		Sleepwalker	79	72	
Albus R320 Europa	64	64	64	Grasp 5000 Scenario Disk	56	69		Space Hulk	83	68	
Alone in the Dark	82	78		Hannibal	79	68		Space Quest 4	67	62	ea67
Ambermoon	84	74		Harpoon 1.2.1	71	67		Space Quest 5	67	67	
Amberstar	77	67	72	Harpoon Battleset 84	33	33		Spacewar Hol	67		
Amouk al Sorhar	82	78		Harpoon Designer Series 2	37			Special Forces	90	76	76
Aradest Art o'War US Ed.	83	61	70	Harpoon Editor	47	79	53	Spelionner	90	79	
Aquatic Games	64	56		Harpoon II	86	56		St. Thomas	58	74	
Arabian Nights	64	61		Heart of China	67	63	78	Star Trek	79	59	
Archer McLeans Pool	64	51	52	Hero Quest 2	79	79		Steel Empire	61	62	62
Armour-Geddon 2	84	61		Hexuma	79	79		Street Fighter 2	68	56	58
ATM	84	67		Hired Guns	85	68		Strike Commander	85		
A-Train	89	79	85	History Line 1914-1918	79	79		Strike Commander Speech Pak	85		
A-Train Construction Set	39	49		Hook	79	62	59	Stunt Island	90		
Access Denied	89			Human Race	67	62		Sukiya	96	90	
B-17 Flying Fortress	88	67	67	Humans	56	56		Summoning	85		
Base on the Cosmic Forge	71	67		Inca	82	82		Superfrog	50		
Board's Tale Trilogy	49	49		Indiana Jones 4 Adventures	85	79	ea85	Super Tetriz: ab DOS 3.3.1	76	70	
Boatcruiser	88			Ishar	65	65		Syndicate	82	69	
Bozooka Sea	79	79		Ishar II	64	60	72	Task Force 1942	87		
BRT 2	79	73	89	John Madden Football	74	56		The Beauty o. the Beast	79	67	
BC Kid	67	50		Jonathan	79	79		The Complete Chess System	79	58	
Beavers	57			Kaiser	85	92		The Cool Croc Tunes	59	58	
Betrayal at Krondor	79	79		KGB	62	56		The Legacy	88		
Bill's Tomato Game	73	62		Kid Gloves 2	72	50	54	The Perfect General	69	73	
Black Jack	73	67		Kid Pl	72	50		The Perfect General Data Disk	50	50	
Blue Force	79	82		Kings of Adventure	79	67		Tiny Shakes	67	67	
Body Blows	61	56		Kings Quest 5	79	63	ea67	Tom Landry	72	92	92
Bombing Man Prof. 2.0	67	67	67	Kings Quest 6	79	63	ea67	Tornado	32	55	65
Burning Steel	79	48		Kings Quest 7	79	63	ea67	Transarcia	69		
Burning Steel America	39			Kings Quest 8	79	63	ea67	Traps n' Treasures	90	79	
Burning Steel Editor	39			Kings Quest 9	79	63	ea67	Treasures of Savage Frontier	90	79	
Burntime	79	68		Kings Quest 10	79	63	ea67	Tristan Pinball	90		
Buzz Brian's Race into SVGR	68	56	67	Kings Quest 11	79	63	ea67	Trivial Pursuit Deluxe	67		
Cannor	71	65	78	Kings Quest 12	79	63	ea67	Troddlers	50		
Campaign Data Disk 1	50	50		Kings Quest 13	79	63	ea67	Troops	48	48	
Captive II	61	48	53	Kings Quest 14	79	63	ea67	Tunnels & Trolls	67		
Car and Driver	74	68		Kings Quest 15	79	63	ea67	Twilight 2000	85		
Castles 2	67	67		Kings Quest 16	79	63	ea67	Tuxa Tappers	72		
Championship Manager 93	66	58	58	Kings Quest 17	79	63	ea67	Ultima 1 - The Savage Plane	79		
Chaos Engine	78	50	52	Kings Quest 18	79	63	ea67	Ultima 2 - The Secret of the Drake	77		
Chase Macac 3 Billion and 100	78	73		Kings Quest 19	79	63	ea67	Ultima 3 - The Curse of the Temple	77		
Civilization	78	73		Kings Quest 20	79	63	ea67	Ultima 4 - The Secret of the Temple	77		
Comanche Operations White	85			Kings Quest 21	79	63	ea67	Ultima 5 - The Secret of the Temple	77		
Comanche Mission Disk	85			Kings Quest 22	79	63	ea67	Ultima 6 - The Secret of the Temple	77		
Conquest of Longbow	88	78		Kings Quest 23	79	63	ea67	Ultima 7 - The Secret of the Temple	77		
Contraptions	51	51		Kings Quest 24	79	63	ea67	Ultima 8 - The Secret of the Temple	77		
Cool World	67	56	61	Kings Quest 25	79	63	ea67	Ultima 9 - The Secret of the Temple	77		
Covert Action	79	63		Kings Quest 26	79	63	ea67	Ultima 10 - The Secret of the Temple	77		
Creepers	79	63		Kings Quest 27	79	63	ea67	Ultima 11 - The Secret of the Temple	77		
Crisis in the Kremlin	83			Kings Quest 28	79	63	ea67	Ultima 12 - The Secret of the Temple	77		
Cruise for a Corpse	61	61		Kings Quest 29	79	63	ea67	Ultima 13 - The Secret of the Temple	77		

Preise zuzügl. Post-NV. 8.00 DM, und bei gewünschter Eilpost + 7.00 DM. Bei NV. per UPS, Bestellsumme + 15.00 DM. Der Versandkostenanteil beträgt generell 7.00 DM, ab 150.-DM Bestellsumme Versandkostenfrei. Es gelten unsere AGB. Bei der Bestellung erkenne ich an, daß ggf. eine Teillieferung der vorhandenen u. lieferfähigen Artikel erfolgen soll!

Crusaders o. Dark Savant	88			Microprose Master Golf	86	76	76	Wing Commander 2	79		
Cyber Race	81			Might and Magic 3	79	67	ea93	Wing Com. 2 Speech Recs. Pak	39		
D Day	90	84		Might and Magic 4	73			Wing Com. 2 Spec. Operations 1	44		
Doomsday	90	79		Might and Magic 5	90			Wing Com. 2 Spec. Operations 2	44		
Dagger of Amun RA	72	72		Monkey Island 1	79	67	ea67	Winzer	79	68	
Dark World	79	72		Monkey Island 2	79	67	ea67	Wizardry 7 - Crusaders	85		
Dark Quest o. Nym	79	67		Monkey Island 3	79	67	ea67	Wizardry 8 - Crusaders	85		
Dark Sun: Shattered Lands	68	78		Monkey Island 4	79	67	ea67	Wizardry 9 - Crusaders	85		
Darklands	68	78		Monkey Island 5	79	67	ea67	Wizardry 10 - Crusaders	85		
Darkseed 1.5	71	65		Monkey Island 6	79	67	ea67	Wizardry 11 - Crusaders	85		
Das schwarze Rige	78	73		Monkey Island 7	79	67	ea67	Wizardry 12 - Crusaders	85		
Das schwarze Rige 2	78	73		Monkey Island 8	79	67	ea67	Wizardry 13 - Crusaders	85		
Daughter of Serpents	73			Monkey Island 9	79	67	ea67	Wizardry 14 - Crusaders	85		
Death Knights of Krynn	92	72		Monkey Island 10	79	67	ea67	Wizardry 15 - Crusaders	85		
Deluxe Music Constr. Set	229			Monkey Island 11	79	67	ea67	Wizardry 16 - Crusaders	85		
Der Patriarch	79	67	68	Monkey Island 12	79	67	ea67	Wizardry 17 - Crusaders	85		
Die schöne und das Best	79	67		Monkey Island 13	79	67	ea67	Wizardry 18 - Crusaders	85		
Die Stedler	79	67		Monkey Island 14	79	67	ea67	Wizardry 19 - Crusaders	85		
Doc Malone	62	62		Monkey Island 15	79	67	ea67	Wizardry 20 - Crusaders	85		
Dogfight	88	68		Monkey Island 16	79	67	ea67	Wizardry 21 - Crusaders	85		
Dominum	73	68	68	Monkey Island 17	79	67	ea67	Wizardry 22 - Crusaders	85		
Doodlebug	67	67		Monkey Island 18	79	67	ea67	Wizardry 23 - Crusaders	85		
Dr. Brain	86	79		Monkey Island 19	79	67	ea67	Wizardry 24 - Crusaders	85		
Dragons Lair 3	74	74		Monkey Island 20	79	67	ea67	Wizardry 25 - Crusaders	85		
Dune II	62	56		Monkey Island 21	79	67	ea67	Wizardry 26 - Crusaders	85		
Dyno Blaster	67	62	57	Monkey Island 22	79	67	ea67	Wizardry 27 - Crusaders	85		
Eco Quest 1	72	72		Monkey Island 23	79	67	ea67	Wizardry 28 - Crusaders	85		
Eco Quest 2	72	72		Monkey Island 24	79	67	ea67	Wizardry 29 - Crusaders	85		
Eishockey Manager	79	74		Monkey Island 25	79	67	ea67	Wizardry 30 - Crusaders	85		
Empire Deluxe	79	78		Monkey Island 26	79	67	ea67	Wizardry 31 - Crusaders	85		
Enki	79	62		Monkey Island 27	79	67	ea67	Wizardry 32 - Crusaders	85		
Erben des Throns	73	68		Monkey Island 28	79	67	ea67	Wizardry 33 - Crusaders	85		
Eric the unready	62	78		Monkey Island 29	79	67	ea67	Wizardry 34 - Crusaders	85		
Eternam	88			Monkey Island 30	79	67	ea67	Wizardry 35 - Crusaders	85		
Euro Soccer	50	50		Monkey Island 31	79	67	ea67	Wizardry 36 - Crusaders	85		
Eye of the Beholder 2	79	79		Monkey Island 32	79	67	ea67	Wizardry 37 - Crusaders	85		
Eye of the Beholder 3	68	68		Monkey Island 33	79	67	ea67	Wizardry 38 - Crusaders	85		
F-117 A Nighthawk 2.0	90			Monkey Island 34	79	67	ea67	Wizardry 39 - Crusaders	85		
F-15 Strike Eagle III	90			Monkey Island 35	79	67	ea67	Wizardry 40 - Crusaders	85		
Fascination	84			Monkey Island 36	79	67	ea67	Wizardry 41 - Crusaders	85		
Falcon 3.0	90			Monkey Island 37	79	67	ea67	Wizardry 42 - Crusaders	85		
Fallen Empire	85	79		Monkey Island 38	79	67	ea67	Wizardry 43 - Crusaders	85		
Fantastic Worlds	83	78	86	Monkey Island 39	79	67	ea67	Wizardry 44 - Crusaders	85		
Fatal Strokes	74	68		Monkey Island 40	79	67	ea67	Wizardry 45 - Crusaders	85		
Fields of Glory	83	79		Monkey Island 41	79	67	ea67	Wizardry 46 - Crusaders	85		
Fire and Ice	71	67	52	Monkey Island 42	79	67	ea67	Wizardry 47 - Crusaders	85		
Flashback	71	62		Monkey Island 43	79	67	ea67	Wizardry 48 - Crusaders	85		
Fies Attack on Earth	79	67		Monkey Island 44	79	67	ea67	Wizardry 49 - Crusaders	85		
Football Manager III	79	68		Monkey Island 45	79	67	ea67	Wizardry 50 - Crusaders	85		
Formula one Grand Prix	90	76	76	Monkey Island 46	79	67	ea67	Wizardry 51 - Crusaders	85		



SOFTi Softwareversand, Schützenstraße 9, 89231 Neu-Ulm

☐ Ja, her mit der Gesamt-Preisliste, 2.-DM in Briefmarken liegen bei.

☐ Eure Preise haben mich glatt vom Hocker, darum bestelle ich gleich folgende Programme und erhalte automatisch die Gesamt-Preisliste mit der Lieferung!

	DM
	DM
	DM

Vorname, Name:

Strasse:

PLZ, Wohnort:

☐ PC ☐ MAC

WILD WEST
-Preview-

System: PC, (VGA, Maus, unterst. AdLib, SoundBlaster), Hersteller: PRO Line, 31045 Alfeld, Muster von: Hersteller.

Ja, genau: die Anspielung aus der Überschrift hat ihren Grund. Die PRO-Liner haben sich an mehreren Ecken bei Guybrush Threepwood & Co. bedient.



▲ Bitte setzen Sie diese Reihen logisch fort, ohne in der Nase zu popeln!

Halt! Bevor jetzt zu sehr die Meinung aufkommt, *Wild West* sei nur ein ödes Remake der Monkey-Island-Story, erst mal erzählen, worum es überhaupt geht: Wie jedes ordentliche Adventure hat auch *Wild West* seinen Helden. Er ist ein irischer Farmerssohn und trägt den unverwechselbaren Namen Donald Reddish.

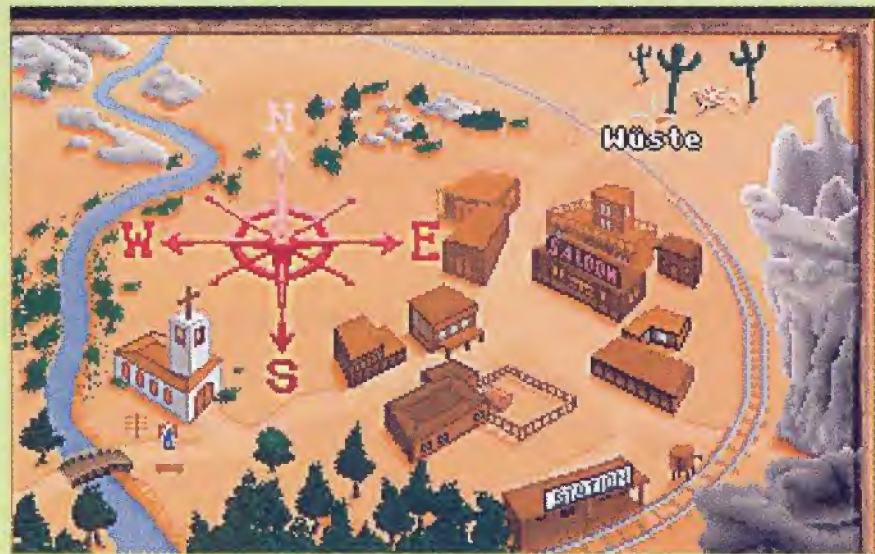
Gegen Ende des 19. Jahrhunderts stolpert er rein zufällig in die Western-Stadt *Laredo*. Dreimal dürft Ihr raten, was er vorhat: Er will Feuerwehrmann werden? Nein. Er will Pirat werden? Auch nicht. Will er etwa Captain bei STARCON werden? Weit gefehlt! Er beabsichtigt, Sheriff des malerischen Städtchens zu werden (was'enn sons'). Doch das ist nicht ganz so einfach, er muß vorher vier Prüfungen ablegen (déjàvu?!).

Die vier Prüfungen

Nun, als erstes stehe ich mit meinem Donald, der sich zwar auch wie sein Namensvetter aus Entenhausen bewegt,

Wild Monkey Western Island

Meßtischblatt von Laredo, samt Windrose und Donald



aber sonst mehr einem Rotschopf im Blaumann ähnelt, etwas blöde da und weiß so recht nichts mit ihm anzufangen. Ist wohl doch schwieriger, als ich es mir anfangs dachte.

Ich klappere erst mal alle Gebäude in Laredo ab und spreche mit jedem, der mir über den Weg rennt. Kirche, Rathaus, Scheune, Schmiede, Saloon, Kaufladen samt Insassen – alles vorhanden. Und siehe da, mitten auf dem Marktplatz steht sogar ein Boxring: *Eternam* läßt grüßen...

Da, endlich ein Anhaltspunkt: Nachdem ich mir bei dem überaus korrekten Beamten in der Zulassungsstelle (siehe Bild) meine Prüfungsunterlagen zum Sheriffwerden abgeholt habe, grase ich mal die Pinnwand im selben Gebäude nach Hinweisen ab. Sieh' an, da sucht doch jemand etwas, das ich ihm besorgen kann.

Nachdem ich mir bei dem folgenden Deal ein paar Kröten dazuverdient habe, renne ich planlos weiter durch die Stadt und erledige aus Langweile erst einmal die vierte Prüfung. Logiktests: Wie ich die Dinger hasse! Nach vielen erfolglosen Versuchen kann ich dem Beamten schließlich doch noch meine Intelligenz beweisen.

Als nächstes nehme ich mir die Boxprüfung vor. Nachdem ich vom gegnerischen Schwergewichtler klassisch einen auf die Schnauze bekommen habe, habe ich selbige erst einmal voll. Vielleicht bringt mir im nächsten Kampf ein Hufeisen etwas mehr Glück...

Zum allgemeinen: Die Grafik im ersten Teil der Geschichte ist komplett mit dem Computer gezeichnet und deshalb nicht sooo umwerfend; mir erscheint sie sogar ein wenig hausbacken. Aber die detailreiche Animation in über 100 Bildern macht *Wild West* trotzdem sehens- und spielenswert.

Die Steuerung funktioniert exakt so, wie wir es von *Monkey Island* kennen und dort schätzen gelernt haben: Kreuzzeiger und Menüleiste unten – Bedienung per Maus. Warum soll man das Bewährte nicht aufgreifen und verwenden?

PRO Line beweist mit *Wild West*, daß auch deutsche Spieleschmieden Adventures auf Lucasfilm-Niveau zustande bekommen. Nur dumm, daß Sierra On-Line vor ein paar Wochen ihr neuestes Werk "*Freddy Pharkas*" präsentierte. Nun steht *Wild West* als Mitläufer dieser Western-Bewegung da – zu Unrecht! Planung und Entwicklung sind schon seit Monaten im vollsten Gange, ohne daß man auch nur das Geringste von *Freddy* gewußt hätte.

Noch ein Wort zum weiteren Verlauf der Geschichte: Donalds Abenteuer sollen ihn unter anderem nach Mexiko und Nepal führen. Im Begleitschreiben von PRO Line heißt es außerdem: "...er heiratet und besiegt schließlich den Gangster". Wie die das jetzt wohl gemeint haben? Wir werden sehen, und für den nächsten Teil haben die Entwickler ja auch noch bessere Grafik versprochen...

Boris Theodoroff

Ja ja, immer diese Staatsdiener...



CHEATS

Amberstar	71
Assassin	70
Batman—Revenge of the Joker	74
Chaos Engine	70
Civilization	74
Desert Strike	70
Ecco the Dolphin	73
Final Fantasy Legend	73
Mad TV	72
Nick Faldo Championship Golf	72
Populous	76
Prince of Persia II	73
Sim Earth	72
Starfox/Starwing	71
Streetfighter II	74
SuperValis IV	71
The Humans	76
The Legacy	73
Tiny Toons	71
Tiny Toons	73
Wing Commander	73

HINTS

Zool	81
Body Blows	78

Der Patrizier	76
Der Patrizier	81
Dune II	76
Elvira	81
Gunship 2000	78
Indy III	81
KGB	80
Street Fighter II	76
Silent Service II	78
Taran	81

SOLUTIONS

Dracula	78
SnackZone	76

CODES

A-Train	73
Battle Command	73
Body Blows	70
Bubsy the Bobcat	72
Bwai Fighter	73
Chuck Rock	76
Combat Tribes	72
Defender of the Crown	73

Dino City	79
Equinox	71
F15 Strike Eagle II	73
Flashback	71
Flashback	72
Flashback	74
Fly Harder	78
Gods	73
Heavyweight Boxing	74
Human Race	72
Lionheart	78
Lost Vikings	71
Mega Lo Mania	80
Musya	71
Oxyd	72
Pilotwings	74
Sink or Swim	70
Sony the Game	74
Splatterhouse III	74
Superfrog	78
Syndicate	70
Tail Gator	72
Wing Commander	73
Woody's World	71
WWFII Royal Rumble	71



Cheat oder Error?

Wenn man bei einer Handelssimulation so viele Schulden machen kann, daß man irgendwann wieder im Plus anfängt, dann sieht das nur auf dem ersten Blick wie ein Cheat aus. In Wirklichkeit handelt es sich jedoch um einen simplen Programmierfehler. So etwas kommt bei komplexeren Programmen sehr häufig vor. Programmierer sind ja auch nur Menschen. Um solche Fehler auszumerzen, wird eine neue Version des Programms auf den Markt gebracht, bei der dann der von uns veröffentlichte Trick nicht mehr funktioniert. Also nicht sauer sein, Ihr V2.0 Patrizier, Eishockey- oder Bundesliga Manager. Kommt Zeit, kommt Cheat!

Viel Spaß und zahlreiche Bonuslevel wünscht Euch Agent 0815

Assassin (Amiga)

Um uns zu zeigen, daß er noch mehr Spiele besitzt, schickt Lars Teichmann uns auch noch einen Cheat zu Assassin. Wie gewohnt, klettert man im ersten Level den ersten Baum hoch und tippt an der höchsten Stelle:

NICEVIEWFROMUPHEREMATE ein, woraufhin der Bildschirmrand flackern sollte; damit wird

angezeigt, daß der Cheat aktiviert ist. Ab sofort stehen dem Spieler nun folgende 'Funktionstasten' zur Verfügung:

1-6 für die Levelanwahl;
E um den Endgegner zu skippen;
W für Extrawaffen.

Soweit zum Cheat, aber Lars kennt auch noch ein paar Paßwörter, die er uns nicht vorenthalten möchte:

PSIONIC SYSTEMS
ASSASSIN
SUPERFROG
BODY BLOWS
THE ONE AND ONLY
ALIEN BREED
PROJECT X

Da es keine Paßwortabfrage in diesem Spiel gibt, muß man diese Paßwörter in die Highscoretabelle eingeben.

Teichmann bringt uns diesmal den Cheat zu Desert Strike: BQQQAEZ als Levelcode eingeben, damit man die Missionen mit 10 Leben und unendlich viel Munition absolvieren kann. Allerdings muß man hin und wieder mit <F10> ins Kartenmenü, um die Werte automatisch auffrischen zu lassen. Na, wenn das nicht das Herz eines jeden Desert-Freaks höher schlagen läßt!

Body Blows (Amiga)

Braucht vielleicht irgend jemand Continues? Hmm, wie dem auch sei, hier ist die Adresse: \$00099E. Wem wir diese Freezeradresse zu verdanken haben?—Lars Teichmann.

Sink or Swim (Amiga)

Ich habe gehört, daß es angeblich Leute geben soll, die einfach zuviel Zeit zum Zocken haben. Mit Sicherheit gehört Lars Teichmann dazu, denn hier sind die Levelcodes zu Sink or Swim:

The Chaos Engine (Amiga)

Chaos Engine scheint vielen Spielern zu schwierig zu sein, deshalb bringt uns ein alter Bekannter (na, wer schon... — Lars Teichmann) einen kleinen Trick. Anstelle eines Paßwortes gibt man einfach nur Ts, Vs, Xe oder Ypsilons ein. Daraufhin wird der erste Level geladen, jedoch kommt man vorher noch in den tollen Shop, wo man mit seinem Geld Waffen, Ausrüstung etc. kaufen kann. Aber wo ist nun das Besondere, werden sich einige von Euch fragen. Nun, das Besondere sieht man erst, wenn man auf die Anzahl der Leben und die Geldmengeschaut... (Grins).

02 BISHOPMOVE
03 PATSY4KERMIT
04 HOWNOWPOWWOW
05 RINGWORLD
06 TROUGHTON
07 REDPLANET
08 MEGALITHIC
09 MYBREAKFAST
10 TINYBOPPERS
11 LOCKSALORDY
12 HALOWEENVII
13 NEWMODELARMY
14 TIMEPIECE
15 LARRYNIVEN
16 KILLERWHALE
17 BLUEHORIZON

Desert Strike (Amiga)

Nun gut, allmählich wird's zwar langweilig, aber was soll's?! Lars

Syndicate (Amiga)

In der letzten Ausgabe Spiel des Monats, diesmal im Secret Service. Lars Teichmann macht's möglich, der

Eine schrecklich nette Redaktion



Level 10: 7 MILES WALK
 Level 11: BLIZARD
 Level 12: MINI EGGS
 Level 13: KEEF
 Level 14: WORLDOFFUROWN
 Level 15: ITSTOSH
 Level 16: BESTEST BUDS
 Level 17: 00 CHILDREN
 Level 18: BLUE STUFF
 Level 19: LEOPARD
 Level 20: ALAN B STARD
 Level 21: DANNEEE
 Level 22: LOOWEEZ
 Level 23: KATIEWOOH
 Level 24: RADCLIFFE
 Level 25: IDONTLIKE BRAWN
 Level 26: GRILL NUGEDS
 Level 27: HOW MUCH
 Level 28: THE SLOBS
 Level 29: MRST
 Level 30: ALMANBURIE
 Level 31: GALLOWS FIELD
 Level 32: PLAGUE PIT
 Level 33: CANDLESTICKS
 Level 34: BROWN SUGAR
 Level 35: BABBLE
 Level 36: BLATHER
 Level 37: TRADER
 Level 38: SCSRY MAN
 Level 39: BOILED EGGS
 Level 40: NEED MORE
 Level 41: TURBO NUTTER
 Level 42: ITD BE OKAY
 Level 43: IF THE FIRST
 Level 44: LOT HADNT BEEN
 Level 45: PUBLISHED
 Level 46: POUCH
 Level 47: WHINGEING
 Level 48: SAD BOYS
 Level 49: CRAMP
 Level 50: GLUM
 Level 51: HASSLED
 Level 52: GOLD LABEL
 Level 53: POULTRY GOOSE
 Level 54: KATE LUOISE
 Level 55: DRAKEER
 Level 56: SOURFACE
 Level 57: LURCH
 Level 58: ENDOSCOPY
 Level 59: JUST TAKE 5
 Level 60: HAVE A BREAK
 Level 61: 3 NEGATIVES
 Level 62: GIMME SHELTER
 Level 63: BLOAT ON
 Level 64: STAGGER HOME
 Level 65: I LOVE ME
 Level 66: WHO DO YOU LOVE
 Level 67: AAAAAARGH
 Level 68: SOS
 Level 69: LUCIFERS CHILD
 Level 70: PYTHON
 Level 71: QUANTUM LEAP
 Level 72: SISTER BLUE

Level 73: ARIES
 Level 74: TUARUS
 Level 75: FATE AND FORTUNE
 Level 76: DOES IT MATTER
 Level 77: WHAT WE PUT
 Level 78: THIS IS IT
 Level 79: SEE YA
 Level 80: FOREVER

Thomas von Treichel

The Legacy (PC)

Kleiner Trick gefällig, mit dem man einige Monster recht gefahrlos erledigen kann?

Alles, was man dazu benötigt, sind ein geeignetes Monster (klappt vorzüglich mit den orangefarbenen Schleimbällen oder den s-förmigen Biestern mit zwei Mäulern, beide im Level der Irrenanstalt) und eine Tür. Am besten ist es, wenn das Monster bereits hinter der Tür wartet; andernfalls muß man es hinter sich her locken. In dem Moment, wenn das Monster die Tür passieren will, geht man einen Schritt zurück oder zur Seite, so daß sich die Tür wieder schließt. War das Timing korrekt, ist das liebe Tierchen in der Tür eingeklemmt und kann sich nicht wehren, während man es in aller Ruhe mit Hieben eindecken kann.

Thomas Krawinkel

Prince of Persia II (PC)

Eben noch getestet, jetzt schon wieder gecheatet...

Man startet das Spiel ganz normal und savt einen Spielstand ab. Man muß hierbei aber das obere, linke Kästchen zum Speichern benutzen. Dann verläßt man das Spiel, lädt einen beliebigen Hex-Editor und verändert die Datei PRINCE.SAV folgendermaßen:

Der Wert 03 (kommt hier nur einmal vor) wird auf 45 erhöht, das Ganze wird wieder gespeichert, und nach einem neuen Spielchen mit dem veränderten Spielstand hat man 45 Energie-Fläschchen.

Bastian Herrmann

Ecco the Dolphin (Mega Drive)

Um bei diesem Spiel unendlich viele Leben zu erhalten, geht man in den

Paßwort-Bildschirm und gibt dort SEAHORSE ein. Das war's dann auch schon...

Günther Opris

Bwoi Fighter Deluxe (GameBoy)

Eagle:

2 HGKM
 3 CPFG
 4 JJCM
 5 DKLF

Albatross:

2 HGNC
 3 BMHB
 4 DGBF
 5 JGJH

Ace:

2 GBHL
 3 MHCB
 4 CDMN
 5 KDPG

Ultimate:

1 GDLP
 2 LMCJ
 3 LLHL
 4 HFKP
 5 BNGN

Jakob Kramer

A-Train

Cash: \$C4BC2C (aber höchstens 2 eingeben!).

Battle Command

Shells: \$2589
 Sight Active: \$25A5
 Sight Active 0: \$25C1

F-15 Strike Eagle II

Waffen: \$C38A05 M, S, G

Defender of the Crown

(Es kommt hier auf den Standpunkt der Burg an, deshalb auch zwei Adressen))

Ivanhoe: \$30999 oder 30A61
 Rotherwood: \$30999 oder 30A49
 Longsword: \$30999 oder 30A49
 Wild: \$30999 oder 30A49

Jakob Kramer

Final Fantasy Legend II (GameBoy)

Nutzt man den im 'Nasty Dungeon' gefundenen Magiestein 'Paegasus' über USE im Menü, hat man eine zweite Möglichkeit, in die bereits durchgespielten Welten zurückzuwarpen. Die andere Möglichkeit besteht darin, sich in den höheren Welten eine sogenannte DOOR zu kaufen. Da diese aber sehr teuer ist, wäre es vielleicht angebrachter, auf die erste Methode zurückzugreifen. Der übergreifende Vorteil beider Varianten liegt klar auf der Hand: Sobald man in Bedrängnis gerät, das X-Cure oder ähnliches ausgeht, warpt man einfach in eine der vorigen Welten zurück, füllt sich die Energievorräte etc. auf und kehrt dann (frisch gestärkt) zum eigentlichen Ort des Geschehens zurück. Ebenso verhält es sich mit Waffen und so weiter...

Thorsten Krueper

Gods (SNES US)

Folgende Levelcodes bescherten Euch mehr Geld (na, wer hat das nicht gerne?)

1 ...
 2 NASHWAN
 3 COYOTE
 4 FOXX

Thomas Müller

Wing Commander (SNES US)

Drückt man im Titelbild folgende Tastenkombination, gelangt man in ein Cheat-Menü vom Feinsten:

B, A, B, Y, B, Y, L, A, R, A, START

Thomas Müller

Die einzelnen Levelcodes lauten (Callsign: Larry):

1 2QCFMHBCZC
 2 2GCYFKVCOH
 3 FGDKCHYBBW
 4 2HPFMYWCVH
 5 YGN2RYVC3C

Sascha Urzenitzok

Tiny Toons (SNES US)

Um die Bonusgames einzeln anwählen zu können, benutzt man folgende Kombination:

How to play

Okay, Ihr wollt also tatsächlich Eure mühsam erarbeiteten Tips für schnöden Mammon verpetzen. Könnt Ihr haben. Einfach einschicken und hoffen, daß gerade Euer Schrieb aus der Unmenge von Einsendungen aussortiert wird. Reines Glücksspiel also? Nun, Ihr könnt schon dazu beitragen, daß die Marktchancen Eures Tips gewaltig ansteigen, wenn Ihr Euch an wenigstens ein paar der unten aufgeführten Spielregeln haltet:

- Der Tip sollte einigermaßen lesbar abgefaßt sein. Besser ist gerade bei längeren Texten immer eine Einsendung auf Diskette unter Angabe des Rechnertyps und der Textverarbeitung.

- Der Tip sollte aktuell und vollständig sein. Computertyp und eventuell benötigte Freezer-Module mit angeben!

- Mitgelieferte Karten bitte nicht mit rosa Stiften auf gelben Karton malen, die monochrome Variante in Schwarzweiß kann ich besser bearbeiten.

- Vollständige Anschrift und nach Möglichkeit eine Bankverbindung angeben, dann gibt's auch instant die Belohnungsknete.

- Ein kleines Briefchen, um was es geht, und Lobhudeleien an die Adresse des verantwortlichen Redakteurs haben sich gerüchteweise als Schmiermittel bestens bewährt.

Wenn Ihr diesen Einsatzplan einhaltet, dann ist Eure Arbeit praktisch schon veröffentlicht. Größere Projekte sollten übrigens trotzdem mit mir abgesprochen werden, bevor Ihr Euch die Tipparbeit macht, denn unter Umständen ist ein anderer Leser bereits auf dieselbe Idee gekommen, und ich hab' das Ding schon vorliegen. Die Telefonnummer lautet:

05651/929126 (Thomas Morgen),

und Einsendungen gehen an:

Redaktion ASM
"SECRET SERVICE"
Postfach 1870
37258 Eschwege

Elmyra/shirley/Coyote

Nun kann mittels der Select-Taste ein Spiel im Auswahl-Menü ausgesucht werden. ■

Thomas Müller

Batman – Revenge of the Joker (Mega Drive US)

In der Paßworteingabe sollte 5257 eingegeben werden. Nun müßten am unteren Rand des Bildschirms Pilzsymbole erscheinen, woraufhin Ihr das gewünschte Level direkt auswählen könnt. Wenn Ihr z.B. 1200 eingibt, führt Euch das in Level 1-2. ■

Thomas Müller

Flashback dt. (PC)

Leicht:

1	JAGUAR
2	COMBEL
3	ANTIC
4	NOLAN
5	ARTHUR
6	SHIRYU
7	RENDER
Ende	BELUGA

Mittel:

1	BANTHA
2	SHIVA
3	KASYK
4	SARLAC
5	MAENOC
6	SULUST
7	NEPTUN
Ende	BELUGA

Schwierig:

1	TOHOLD
2	PICOLO
3	FUGU
4	CAPSUL
5	ZZZAP
6	MANIAC
7	NO WAY
Ende	BELUGA

Christian Repp

Splatterhouse 3 (Mega Drive)

Level 2:	REISOR
Level 3:	NEIGEP
Level 4:	DABHSN
Level 5:	TSAEBD
Level 6:	URUURU

Jan Entzminger

Heavyweight Boxing (Mega Drive)

Level 1:	007KEH7Z
Level 2:	007EBX7Z
Level 3:	0075C77Z
Level 4:	007BGN7Z
Level 5:	0072N47Z
Level 6:	007C7C7Z
Level 7:	007WXB7Z
Level 8:	0074XE7Z

Stephan Straube

Street Fighter II (PC)

Wenn man die Spieler auswählt, einfach 'Live Forever' eingeben, um unsterblich zusein. Das ist alles... ■

Stephan Straube

Pilotwings (SNES)

Level 2:	985206
Level 3:	394391
Level 4:	520771
Level 5:	108048
Level 6:	400718
Level 7:	773218
Level 8:	165411
Level 9:	760357
Level 10:	882943

Sascha Urzenitzok

Civilization (Amiga)

Für alle, die kein Freezer-Modul besitzen, aber trotzdem Geldprobleme bei Sid Meiers Strategiespiel haben, kommt hier die ultimative Lösung. Einfach einen Hex-Editor laden, Euren persönlichen Spielstand laden, und los geht's. Zwei Adressen müssen verändert werden, nämlich \$00000013E (75 eintragen) und 00000013F (30 eintragen). Danach dürfte Euer Finanzminister überstolze 30000 Talerchen verfügen. Mehr kann man nicht eintragen, da sonst der Betrag mit einem dicken Minus verzeichnet würde. Damit ist selbst der Bau von Weltwundern ein Kinderspiel. Alpha Centauri, wir kommen! ■

Mathias Schmidt

Sony the Game (PC)

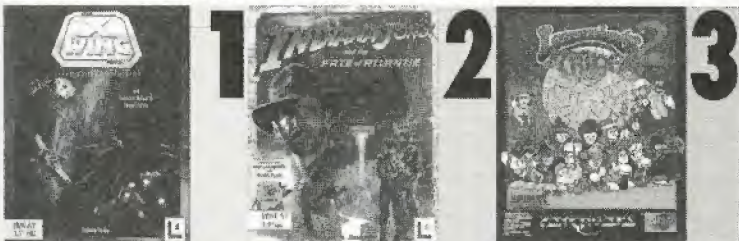
Level 2:	QUICKIES
Level 3:	DIENSTAG

ANLEITUNGEN (je 25,-) • KOMPLETT LÖSUNGEN (je 15,-) • LÄNE (je 15,-) - IN DEUTSCH

20.000 Meilen u. d. Meer	L -	Curse of Enchantia	(L P) -	Final Fantasy Legend	- A	King's Quest 3	L - A	Navy Seal	- A	Rex Nebula	(L P) -	Star Trek - 25th Anniv.	(L P) -
688 Attack Submarine	- A	Curse of the Azure Bonds	(L P) -	Fire Brigade	- A	King's Quest 4	L P A	Neuromancer	L P -	Rings of Medusa	(L P) -	Star Trek 5	- A
7th Guest	(L P) -	Dagger of Ammon Ra	(L P) -	Fish	- A	King's Quest 5	(L P) A	New Zealand Story	- A	Rise of the Dragon	- A	Star Trek 6	- A
Abandoned Places	L P -	Dark Half	(L P) -	Fountain of Dreams	- A	King's Quest 6	L P -	Ooze	L P -	Roadwar 2000	- A	Star Trek 7	- A
Ad Lib Soundkarte	- A	Day of the Viper	L P A	Freddy Pharkas	(L P) -	Kingdoms o. England	- A	Panzer Battles	- A	Robox	L P -	Star Trek 8	- A
Adventure of Link	- P	Death Knights of Krynn	L P A	Futurs Wars	(L P) -	Knights of Legend	- A	Panzer Strike	- A	Rommel	- A	Star Trek 9	- A
Airborne Ranger	- A	Deathlord	- P A	Galdregon's Domain	(L P) A	Kult	(L P) -	Pawn The	- A	Russia	- A	Star Trek 10	- A
Alone in the Dark	(L P) -	Decidues B. Am. Civ. War	- A	Gateway to the Sav. Front.	L P A	Landsitz von Marteville	- A	Personel Nightmare	L -	Savage Empire The	- A	Star Trek 11	- A
Alternate Reality - City	- P A	Defender of the Crown	- A	Gato	- A	Last Ninja	- A	Phantasia 3	L -	Schwarze Auge Das	L P -	Star Trek 12	- A
Alternate Reality - Durg	- L	Deja Vu	- L	Germany 1985	- A	Last Ninja 2	- A	Phantasia Star 1	L - A	Secret of the silver Blades	- A	Star Trek 13	- A
Amazon-Guardians of Eden	(L P) -	Deja Vu 2	- L	Gettysburg	- A	Legacy of the Ancient	- A	Phantasia Star 2	- A	Sentinel The	- A	Star Trek 14	- A
Bad Blood	L P A	Demon's Winter	- L A	Goblins 2	L - A	Legend of Blacksilver	- A	Pirates	L - A	Sentinel World (Paragr.)	- A	Star Trek 15	- A
Balance of Power 1990 Ed.	- A	Digi Paint 3	- A	Gold Rush	L P A	Legend of Faarghail	L P -	Police Quest 1	L - A	Sentinel Worlds	- A	Star Trek 16	- A
Bane of the Cosmic Forge	(L P) A	Drachen von Laos	- L	Guild of Thieves	- L	Legend of Kyrandia	(L P) -	Police Quest 2	L - A	Sex Vixens from Space	- L	Star Trek 17	- A
Bard's Tale 1	L P -	Dragon Wars	- P A	Gunship	- A	Leisure Suit Larry 1	L P A	Police Quest 3	L P -	Shadow Sorcerer	L P -	Star Trek 18	- A
Bard's Tale 2	L P -	Dragon's Breath	- L	Heart of China	(L P) A	Leisure Suit Larry 2	L P A	Pool of Radiance	L P A	Shadow of the Beast	(L P) -	Star Trek 19	- A
Bard's Tale 3	L P A	Dragons Lair	- A	Hellmoll	(L P) -	Leisure Suit Larry 3	L P A	Pool of Radiance Adv. Journal	- A	Shadow of the Comet	(L P) -	Star Trek 20	- A
Battle of Antietam	- A	Drakkhen	- L	Hellowood	- L	Leisure Suit Larry 5	L P -	Pools of Darkness	- P A	Shadowgate	- L	Star Trek 21	- A
Battlehawks 1942	- A	Dungeon Master	L P A	Hero's Quest	(L P) A	Les Manly-Lost in L. A.	(L P) -	Populous	L - A	Shagan	L P -	Star Trek 22	- A
Battles of Napoleon	- A	Eco Quest	(L P) -	Hillstar	- L A	Loam	- L	Parts of Call	(L P) -	Soko Ban	- A	Star Trek 23	- A
Battletech	L - A	Elite (nur Amiga/ST)	L P A	Holiday Maker	- L	Lost Files of Sherlock Holmes	- L	Powermanger	- A	Sorcerian	- A	Star Trek 24	- A
Black Cauldron	- L	Elvira 1 (nicht C 64)	L P -	Hook	(L P) -	Lure of the Temptress	(L P) -	President is Missing	- A	Space Ace	- L	Star Trek 25	- A
Bloodwych	L P -	Elvira 2	- L P	Imperium Galactum	- A	Manhunter - New York	- L A	Prince of Persia	L P -	Space Quest 1	L P A	Star Trek 26	- A
Bubble Ghost	- P	Emperor of the Mines	- L	Inca	- L	Manhunter - San Francisco	(L P) A	Projekt Firestart	- A	Space Quest 2	L P A	Star Trek 27	- A
Buck Rogers	L P A	Eric the Unready	(L P) -	Indiana Jones 3	L P -	Maniac Mansion	L P -	Projekt Stealth Fighter	- A	Space Quest 3	L P A	Star Trek 28	- A
Cadaver	L P -	Europe Ablaze	- A	Indiana Jones 4	(L P) -	Mars Saga (Cluebook)	(L P) -	Prophecy of the Shadow	L P -	Space Quest 4	L P A	Star Trek 29	- A
Carrier Command	- L	Eternam	L P -	Insector X	- A	Mewlo	- L	Quest for Glory 2	(L P) A	Space Quest 5	L P -	Star Trek 30	- A
Champions of Krynn	L P -	Eye of the Beholder 1	(L P) A	It came from the Desert	(L P) -	Might & Magic 1	- A	Quest for Glory 3	(L P) -	Space Rogue	- A	Star Trek 31	- A
Chaos Strikes Back	L P A	Eye of the Beholder 2	(L P) A	Jet	- A	Might & Magic 2	- A	Question 2	L P -	Spellcasting T01	- L	Star Trek 32	- A
Chrono Quest 1	- L	Eye of the Beholder 3	- P	Jones in the Fast Lane	- A	Might & Magic 3	(L P) A	Railroad Tycoon	- L	Spellcasting 301 - Spring Br.	- L	Star Trek 33	- A
Chrono Quest 2	- L	F-14 Tomcat	- A	Kampfgruppe	- A	Millennium 2.2	- L	Reich for the Stars	- A	Stadt der Löwen	- L	Star Trek 34	- A
Codename: Iceman	(L P) A	F-15 Strike Eagle 2	- A	Kathedrale Die	(L P) -	Miracle Warriors	- A	Red Baron	- A	Stadt der Löwen	- L	Star Trek 35	- A
Colonel's Bequest	L P A	Faery Tale Adventure	(L P) -	King Arthur	- L	Monkey Island 1	(L P) A	Red Lightning	- L	Star Command	- L	Star Trek 36	- A
Conquests of Camelot	(L P) A	Fascination	- L	King's Quest 1	L P -	Monkey Island 2	L P -	Red Storm Rising	- A	Star Flight 1	- L	Star Trek 37	- A
Conquests of the Longbow	L P -	Foral Heritage	- L	King's Quest 2	L P A	Novcom 6	- A	Renegade Legion Interceptor	- A	Star Flight 2	- L	Star Trek 38	- A

DIE AKTUELLE TOP-TEN BEI CPS

ALLE HIER ANGEBOTENEN SPIELE NATÜRLICH MIT DEUTSCHER ANLEITUNG (dA) ODER KOMPLETT IN DEUTSCH (dV)!



X-WING	PC dA	94,95	INDIANA JONES 4	PC dV	89,95	LEMMINGS 2	PC dV	89,95
	AMIGA dV	89,95		AMIGA dV	89,95		AMIGA dV	79,95

- die weiteren Plätze**
4. Space Quest 5 dV
 5. Comanche dV
 6. Monkey Island 2 dV
 7. Wing Commander 2 dV
 8. Wing Commander 1 Amiga dV (PC Classic-Vers. dA)
 9. King's Quest 6 dV
 10. Schwarze Auge Das (AM 1 MB) dV

	AMIGA	IBM-PC
4. Space Quest 5 dV	94,95	94,95
5. Comanche dV	79,95	89,95
6. Monkey Island 2 dV	94,95	94,95
7. Wing Commander 2 dV	89,95	59,95
8. Wing Commander 1 Amiga dV (PC Classic-Vers. dA)	99,95	99,95
9. King's Quest 6 dV	89,95	89,95

Das CPS-Kundenmagazin mit Komplett-Preislisten informiert Sie auch über unser reichhaltiges Angebot an Videospielen. Fordern Sie es noch heute an - natürlich kostenlos - oder wollen Sie für Werbung auch noch bezahlen?



HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT

EIN HEIßER TIP: VORBESTELLEN SCHAFFT VORSPRUNG!

AMIGA IBM-PC AKTUELLE SPIELESOFTWARE BEI CPS

AMIGA				IBM-PC			
In den linken 4 Spalten alle Titel mit dt. Anleitung (dA) oder komplett deutsch (dV)							
1869 dV	79,95	lionheart dA	69,95	1869 dV	89,95	leather goddesses of phobos 2 dA	99,95
a train dV	99,95	lure of the temptress dV	79,95	a train construction set dV	49,95	legacy the dV	109,95
abandoned places 2 dA	84,95	m 1 tank platoon dA	79,95	a train dV	99,95	leisure suit larry 5 dV	94,95
airbus a320 us edition dA	99,95	manager dV	49,95	aces of the pacific dA	89,95	lemmings 2 - the tribes dV	89,95
archer mclean pool dV	69,95	maniac mansion dV	69,95	aces of the pacific edition dA	94,95	lemmings doublepack dA	79,95
battle isle data disk 2 dV	54,95	megatrueller 2 dV	79,95	airbus a320-europa dA	99,95	links 386 kurs banff dA	54,95
battle team (batt. isle+data) dV	79,95	microprose grand prix f. 1 dA	84,95	airbus a320 us edition dA	99,95	links golf 386 dA	99,95
body blows dA	74,95	midwinter 2 dV	49,95	alone in the dark dV	94,95	lost files sherlock holmes dV	94,95
bundesliga manager prof. 2.0 dV	79,95	monkey island 1 dV	79,95	battle isle data disk 2 dV	54,95	microprose f1 grand prix dA	99,95
cadaver dV	74,95	monkey island 2 dV	79,95	battlechess 4000 s-vga dA	79,95	might and magic 4 dV	89,95
campaign dV	74,95	nigel mansell grand prix dA	69,95	bundesliga manager edition dV	89,95	monkey island 2 dV	89,95
chaos engine dA	64,95	patrizier der dV	79,95	bundesliga manager prof. 2.0 dV	79,95	patrizier der dV	79,95
civilization dV	84,95	penthouse hot numbers dA	44,95	burning steel dV	94,95	populous 2 dA	84,95
colossus chess x dA	49,95	pinball dreams dA	69,95	burning steel data 1-america dV	44,95	prince of persia 2 dA	89,95
conquistador dV	79,95	pinball fantasies dA	69,95	burning steel data 2-schiffe dV	44,95	ragnarok dV	99,95
creatures 2 dA	69,95	pirates 1 dA	69,95	buzz aldins race into space dA	99,95	schwarze auge das dV	89,95
curse of enchantia dV	89,95	pools of darkness dV	89,95	civilization dV	99,95	sensible soccer dA	74,95
desert strike dA	79,95	populous 2 dA	79,95	comanche dA	94,95	shadow of the comet dV	99,95
dragon wars dV	59,95	populous 2 plus data dA	79,95	comanche mission disk 1 dV	59,95	sim city de luxe dA	94,95
dune 2 dA	69,95	premier manager dA	69,95	dagger of amon ra dV	89,95	space hulk dA	99,95
dune dV	79,95	railroad tycoon dA	84,95	dark queen of krynn dV	89,95	space quest 5 dV	89,95
fishhook manager dV	84,95	rome ad 92 dV	74,95	dune 2 dA	79,95	spaceward ho! für dos dV	89,95
eye of the beholder 1 dV	79,95	schwarze auge 1 mb vers. dV	89,95	elshockey manager dA	94,95	star trek 25th anniversary dV	94,95
eye of the beholder 2 dV	84,95	sensible soccer 92/93 dA	64,95	eye of the beholder 1 dV	79,95	strike commander dA	99,95
fire & ice dA	74,95	sim ant dV	89,95	eye of the beholder 2 dV	84,95	strike speech pack dA	49,95
flashback dV	79,95	sim earth dV	89,95	f 15 strike eagle 3 dA	104,95	syndicate dV	94,95
goal dV	69,95	space crusade incl. mission d. dA	79,95	fields of glory dA	109,95	tornado dA	94,95
gunship 2000 dA	89,95	sports collection dA	74,95	goblins 2 dV	89,95	ultima 7 - serpent isle dA	99,95
hannibal dA	84,95	starbyte collection no. 2 dV	79,95	gunship 2000 dA	99,95	ultima 7-die schwarze pforte dV	104,95
history line 1914-1918 dV	89,95	streetfighter 2 dA	74,95	gunship 2000 szenario dA	69,95	ultima trilogy 2 (4;5;6) dA	89,95
humans 2 dA	69,95	syndicate dV	79,95	hannibal dV	94,95	ultima underworld 2 dA	89,95
humans dA	69,95	their finest hour dA	79,95	history line dV	89,95	veil of darkness dV	94,95
indiana jones 3 adventure dV	67,95	transarcia dA	69,95	humans 2-human race dV	94,95	wholes voyage dV	89,95
jonathan dV	94,95	ultima 5 dA	79,95	inca dV	99,95	wing commander 1 classic dA	59,95
kathedrale die dV	89,95	ultima 6 classic dA	49,95	incredible machine dV	84,95	wing commander 2 dV	94,95
legend of kyrandia dA	89,95	walker dA	74,95	indiana jones 4 dV	89,95	wizardry 7 crusaders d. sav. dV	99,95
lemmings 2 dA	79,95	waxworks dV	74,95	jonathan dV	94,95	x-wing dA	94,95
lemmings dA	69,95	wing commander 1 dV	89,95	kings quest 6 dV	99,95	zool dA	79,95

FRISCH AUF DEM MARKT SONDERANGEBOTE

Die folgenden Titel waren zum Zeitpunkt der Drucklegung noch nicht verfügbar. Die Zahlen vor der Bezeichnung geben den Erscheinungsmonat an:

AMIGA

0893 e-train construction set dV	49.95
0893 atoc dA	84.95
0893 links kurs pinehurst US	49.95
0893 prophecy of the shadow dV	84.95
0893 space hulk dA	89.95
0893 space legends dV	84.95
0893 wizardry 7 US	94.95

IBM-PC

0893 abandoned places 2 dA	94.95
0893 aces over europe dV	94.95
0893 betrayal at kronor dV	99.95
0893 burning steel editor US	44.95
0893 eye of the beholder 3 dV	94.95
0893 freddy pharkas dV	94.95
0893 islands of dr. brain US	94.95
0893 lands of lore dV	79.95
0893 pinball dreams dA	69.95
0893 pirates gold dV	109.95
0893 railroad tycoon deluxe US	109.95
0893 spellcraft aspect of val. dV	89.95

Softwaretest schafft Sicherheit!

Für 5,- DM proTitel überprüfen wir Ihre Spiele vor dem Versand auf Lauffähigkeit.

Konsolenfreunde kennen natürlich auch unser Angebot in den entsprechenden Fachblättern!

AMIGA

captain planet dA	29.95
chess player 2150 US	19.95
continental circus dA	19.95
deuteros dA	39.95
falcon mission 1 US	29.95
hunter dA	39.95
olympiad collection US	29.95
spidertronic dA	19.95
spot dA	19.95
thai boxing US	19.95
wanted dA	29.95
waterloo dA	19.95
whirligig dA	9.95
wishbringer US	29.95
xenon 2 the megablast dA	29.95
zero gravity US	24.95

IBM-PC 3.5

colossus chess x dA	19.95
faery tale adventure US	29.95
genghis khon dA	19.95
hunt for red october 2 dA	19.95
imperial dA	34.95
living jigsaws US	29.95
manchester united US	29.95
maupiti island dV	19.95
north & south US	29.95
oil imperium dV	19.95
olympiad collection US	29.95
pro tennis simulator dA	34.95
rbi baseball two dA	29.95
realms dV	29.95
siege data (dogs of war) US	34.95
strip poker deluxe US	19.95

swati p 38 US	39.95
swati p 80 US	39.95

IBM-PC 5.25

battletech 2 dA	39.95
gfl championship football US	19.95
go for gold dA	29.95
imperium dA	34.95
king of chicago US	19.95
manchester united US	29.95
olympiad collection US	29.95
pole position US	19.95
realms dA	29.95
savage empire the US	39.95
test drive 2 california chal. US	39.95

PC-SOUND

sound blaster v 2.0 deluxe	PC 199.95
sound blaster cms chips	PC 49.95
sound blaster pro deluxe	PC 329.95
sound blaster cd-rom drive	PC 579.95
sound blaster pro + cd-rom	PC 899.95
sound blaster 16 cd-rom kit	PC 1449.95
sound blaster 16 asp	PC 499.95
video blaster genlock-karte	PC 639.95
wave blaster	PC 469.95

ZUBEHÖR

aktiv-boxen	Paar 59.95
joystick gravis analog pro dA	PC 94.95
joystick thrustmaster fcs	PC 189.95
joystick thrustmaster wcs	PC 189.95
mouse microsoft sv 232	PC 89.95
mouse transparent sv 714	AM 39.95
mouse transparent sv 712	PC 44.95

Softwaretest schafft Sicherheit!
Für 5,- DM pro Titel überprüfen wir Ihre Spiele vor dem Versand auf Lauffähigkeit.

Konsolendreue kennen natürlich auch unser Angebot in den entsprechenden Fachblättern!

ALLE SONDERANGEBOTE NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT

VERSANDKOSTEN INLAND	
bei Vorkasse per Scheck oder Kreditkarte	5,-
bei Versand per Nachnahme	10,-

VERSANDKOSTEN AUSLAND	
bei Vorkasse per Scheck oder Kreditkarte	netto 12,-
bei Versand per Nachnahme	netto 25,-

Als Kunden innerhalb der EG beliefern wir Sie incl. 15 % MwSt.
Als Kunden außerhalb der EG berechnen wir Ihnen keine MwSt.
Ihre Zollbehörde erhebt dann die jeweils gültige Einfuhrumsatzsteuer.

SIE ERREICHEN UNS PER POST

CPS FRANK HEIDAK
BÜRGERSTRASSE 8 - 10
50667 KÖLN

BESTELLANNAHME PER TELEFON

0221 / 25 69 83, ...84 und ...85

BESTELLANNAHME PER TELEFAX

0221 / 25 69 86

LADENLOKAL "CRAZY STORE"

ALTER MARKT 45, 50667 KÖLN

GEBEN SIE GAS UND SCHICKEN SIE MIR:

..... ☐ L ☐ P ☐ A ☐ Prg ☐ Test ☐ Zub

..... ☐ L ☐ P ☐ A ☐ Prg ☐ Test ☐ Zub

..... ☐ Kundenmagazin (kostenlos)

AUFTRAGGEBER

Name

Straße

PLZ Ort

Telefon Kreditkartenfirma Verfall

Kunden-Nr. Karten-Nr.

Level 4: MITTWOCH
 Level 5: NOVEMBER
 Level 6: DEZEMBER
 Level 7: ALPHABET
 Level 8: AFFODILL
 Level 9: ALCHEMIE
 Level 10: BAGUETTE
 Level 11: BANKROTT
 Level 12: BASEBALL
 Level 13: CORVETTE
 Level 14: DIAGNOSE
 Level 15: DYSTROPH ■
Moritz Matthes

Chuck Rock 2 (Amiga)

Ein paar Leben mehr gefällig? Dann Freezer einstecken, und \$C899 verändern. Der Energiewert befindet sich bei \$C895. ■
Steffen Thalmanns

Street Fighter 2 (Amiga)

Hier einige recht interessante Tips von BASTIAN WOLFF.

Ryu und Ken:

Bei den Bewegungen runter, links diagonal unten, links machen beide den Hurricane-Kick, und bei den Bewegungen runter, rechts diagonal unten, rechts schießen beide einen Feuerball ab.

Guille:

Wenn man mit Guille erst einen Augenblick nach hinten geht und dann nach vorne, dabei den Feuerknopf drückt, schießt er einen Sonic Boom ab. Und wenn man den Joystick erst 2 Sekunden nach unten drückt, dann nach oben und dabei wiederum den Feuerknopf betätigt, machter einen Flash-Kick.

Blanka:

Bei Blanka muß man in ziemlich rascher Folge den Feuerknopf betätigen und erzeugt so ein Kraftfeld von 1000 Volt um ihn herum. Die Kugelattacke funktioniert genauso wie der Sonic Boom (oben).

Edmondo Honda:

Hier gibt es den Schlag der tausend Hände und den Sumo-Kopfstoß, die genauso funktionieren wie der Elektroschock und die Kugelattacke von Blanka.

Zangief:

Die drehende Hammerattacke funktioniert auch genauso wie der Elektroschock von unserem Freund Blanka. Der wirbelnde Pile Driver ist ganz einfach. Man muß den Joystick in 360 Grad betätigen und

anschließend den Feuerknopf drücken.

Dhalsim:

Bei den Bewegungen runter, rechts diagonal unten, rechts machter das Yoga-Feuer, und wenn man die Bewegungen links, links diagonal unten, runter, rechts diagonal unten, rechts ausführt, dann macht er die Yoga-Flamme.

Shun Li:

Auch bei Shun Li muß man lediglich ganz oft hintereinander den Feuerknopf drücken, damit sie den Tritt der tausend Füße ausführt. Sie kann auch einen ähnlichen Trick wie den Hurricane-Kick, der jedoch genauso funktioniert wie der Flash-Kick.

Jeder dieser Spezialtaktiken muß mit dem Feuerknopf abgeschlossen werden! ■

Bastian Wolff

The Humans

Schon gewußt? In Level 11 geht man mit dem einzelnen Human die Leiter hinauf bis zum feindlich gesinnten Human. Auf diesen geht man einfach zu, und siehe da, der Speer fliegt über einen hinweg. Man befreit jetzt den Human, geht auf <Esc>, wählt Restart Level, und — man faßt es nicht — der Human hat sich dem eigenen Stamm angeschlossen; und oben wartet an exakt derselben Stelle schon der nächste Gefangene. Dieses Spielchen kann man bis zur Unendlichkeit fortsetzen.

Die Sache geht auf dem Amiga, müßte aber auch auf dem PC funktionieren und läßt sich ebenfalls in allen anderen Ebenen wiederholen, in denen es Gefangene gibt; es ist hier aber am leichtesten... ■

Björn Kemmer

Dune 2 (PC)

Hier ein ganz besonders gerissener Tip:

In den höheren Levels ist es ratsam, so viele Windtraps (Windfallen) zu bauen, daß deren Auslastung unter 49% bleibt. So ist die Energieversorgung selbst bei Spicemangel (Gewürzmangel) gesichert, und das Bild vom Radar verschwindet nicht, da die Windtraps nur bis auf 49% Funktionstüchtigkeit absinken (es sei denn, sie würden abgeschossen...).

Hat man in der Nähe seiner Raffinerie ein Spicefeld, dann sollte man dieses mit einigen Fahrzeugen absichern und für später aufheben. Den Spice, den man ja trotzdem benötigt, holt man am besten von weiter entfernten Spicefeldern. Somit hat man, wenn der Computer kein Spice mehr hat, immer noch einen kleinen Vorrat und kann so beim Angriff beschädigte Fahrzeuge reparieren. Man hat also stets die Möglichkeit, seine Armee in Schuß zu halten, während man den Gegner immer mehr dezimiert. ■

Stefan Kotzab

Der Patrizier

Hier ein Tip für die 'ganz Armen'. Ihr gebt 4 Spieler ein. Den ersten nennt Ihr meinetwegen A, den zweiten B, den dritten C, und als 4. Spieler gebt Ihr Euren Namen ein. Anschließend wählt Ihr für alle vier denselben Heimathafen wie z.B. Visby.

Dann nehmt Ihr mit Spieler A, B und C Kredite auf und gebt diese an Euch selbst zu 0% (bei den neueren Versionen 1%) Zinsen und für 9999 Tage weiter. Dann geht Ihr mit den ersten drei Spielern auf Schiffsverkauf, und schon werdet Ihr nach Eurem Gebot gefragt. Natürlich gebt Ihr das kleinstmögliche Gebot ab. Da Ihr ja auch für die drei anderen Spieler die Entscheidungsgewalt besitzt, verkauft Ihr diese Schiffe selbstverständlich zum niedrigsten Preis an Euch. Auf diese Art und Weise kommt Ihr zu acht Schiffen. Mit diesen Schiffen könnt Ihr nun Eure gewohnten Geschäfte abschließen und ordentlich Kohle machen, da Eure Konkurrenz ja momentan ausgeschieden ist.

Dem aber nicht genug: Ihr gewährt Spieler A, B und C nun auch Kredite (was für ein Freundschaftsdienst), allerdings zu etwas anderen Konditionen. Und zwar zu 999% Zinsen für 50 Tage oder so. Eure Gegenspieler müssen Euch dann riesige Summen zurückzahlen. Diesen Vorgang wiederholt Ihr mit steigenden Summen, speichert aber vorher zur Sicherheit ab. Na ja, und allmählich werdet Ihr stinkreich; zwar bekommt Ihr hin und wieder einige Geldstrafen wegen Zinswucherei aufgebrummt, aber wen stört das schon, wenn man das 10fache davon soeben verdient hat... ■

R. Dudek

Populous (Atari)

Folgende Tasten haben einige Auswirkungen auf das Spiel:

<Ü> für den Goldenen Mann, der Erdbeben (nein, keine Erdbeeren) erzeugt.
 <+> für Neptun, der Land ißt.
 <Shift-Ü> für das fliegende Monster, das die Wirbelstürme erzeugt.
 <Shift-+> für das Monster, das die Bäume pflanzt.
 <ALT-Ü> für den Goldenen Drachen, der die Feuersäulen entzündet.
 <ALT-+> für Medusa, die Menschen und Häuser in Steinstatuen verwandelt.
 <F9> für mehr Manna.
 Noch ein kleiner Tip am Rande: Wenn Du siehst, daß die feindlichen Anhänger zu dem Papalmagneten pilgern, lege Brunnen an, in denen die Leute, die dort hineinfallen, sich zur guten Seite wenden. ■

Roman Klinger

Snack Zone

Zunächst sollte man folgende Gegenstände einsammeln:

Schnuller (Königsallee) und Katze (Route 66).

Um sich ein wenig Geld zu verdienen, sollte man zunächst folgendes tun:

— Der Mutter mit dem Kinderwagen den Schnuller UMSONST geben, da man so mit fünf Talern belohnt wird.
 — Der alten Frau in der Snack-Street über die Straße helfen, wofür man drei Taler erhält.

— Das Päckchen des Agenten in der Baker-Street zu seinem Kollegen in der 5th Avenue bringen, und von diesem einen Umschlag wieder zum Agenten in der Baker Street mitnehmen. Diese Aktion bringt 20 Taler.

Nun sollte man sich im Kino in der 5th Avenue eine Kinokarte besorgen (ganz gleich, welcher Film) und am Automaten im Kino folgende Gegenstände kaufen: Liptonice und eine Strumpfhose. Nun geht man in die Route 66, kauft beim Bauchladenhändler die Ohrringe und die Halskette, geht zur Skaterin in derselben Straße, schenkt ihr nacheinander die Ohrringe, Halskette und Strumpfhose und fragt sie

dabei jedes Mal, ob man sich einmal ihre Roller-Skates ausleihen könnte. Nach dem dritten Geschenk hat man endlich den gewünschten Erfolg. Anschließend geht man in die Straße 'Strip' und fordert die Jungs, die dort stehen, zu einem Wettrennen mit Einsatz auf. Man gewinnt dadurch eine besondere Münze. Dem Bauarbeiter in dieser Straße gibt man die Dose Liptonice und leiht sich für 10 Minuten seine Werkzeugkiste. Nun geht man in die Königsallee und hilft dem Fahrer von 'Honig Hubert', sein Auto zu reparieren. Als Dank für die Hilfe bekommt man ein Glas Honig, mit dem man den Bienenschwarm in der Dammtorwall ablenkt und die Schallplatte vor dem Geschäft mitnimmt. Jetzt sucht man die Kneipe in der Baker Street auf und fragt den Wirt nach einem Tip. Diesen bekommt man allerdings nur, wenn man den Highscore im Paint-Game schlägt. Man stellt also einen neuen Highscore auf und erhält dafür eine U-Bahnkarte in die Zukunft. Man geht zur nächsten U-Bahnstation und gibt die Nummer der Karte (96) in den Automaten ein, woraufhin man prompt in der Zukunft landet.

Dort angekommen, begibt man sich in die Dammtorwall und versucht, an den dort stehenden Rockern vorbeizukommen. Diese wollen uns jedoch nur dann passieren lassen, wenn wir ihnen eine 19-Zoll-Kolbenrückholfeder besorgen. In der Route 66 gibt es einen Hilfsroboter, den man um einen starken Magneten bittet, mit dessen Hilfe man dem Musikanten in der Königsallee die Mundharmonika aus dem Hals holt. Als Dank dafür erhält man dessen gesamte Tageseinnahmen. Man geht nun in die Straße 'Strip' und erklärt den dort gelandeten Marsmenschen den Weg zum Neptun (Erde-Mars-Jupiter-Saturn-Uranus-Neptun) und bekommt als Gegenleistung einen wertvollen Gesteinsbrocken vom Merkur. Mit diesem geht man zum Schrotthändler in der Baker Street, kauft eine versilberte 19-Zoll-Kolbenfeder und bezahlt mit dem wertvollen Stein. Nun geht man in das Uno-x in der 5th Avenue und spricht das dort sitzende Mädchen an. Man tauscht bei ihr die alte Kinokarte gegen ein Teil einer alten Zeitmaschine und verläßt das Uno-x wieder. In der Königsallee trifft man auf einen Vul-



kanier, der einem vier Fragen stellt. Je nach Qualität der Antworten bekommt man ein angemessenes Teilnahmegeld überreicht. Nun geht man zurück in die Dammtorwall und händigt den Rockern die Kolbenrückholfeder aus. Diese lassen einen passieren, und man kann nun das Museum betreten. Man drückt den Knopf 'K' und bekommt den Auftrag, die Vitrinen in allen fünf Stockwerken des Museums zu ordnen. In der letzten Etage befindet sich auch das gesuchte

Bifi-Roll-Rezept. Nach getaner Arbeit drückt man erneut die Taste 'K' im Aufzug und bekommt vom Museumswächter eine alte Zeitmaschine geschenkt, die man durch das bereits mitgeführte Teil ergänzt, und man kann in seine Zeit zurückkehren.

Dort angekommen, betritt man die Bifi-Fabrik in der Eyberstraße und setzt dort die nötigen Stromkreise in Gang, um die Produktion der Bifi-Roll wieder zu starten...

Lutz Märker



ABGEGFETZT?

Silent Service 2

Da es gewöhnlich etwas länger dauert, bis man einen größeren Erfolg verzeichnen kann, sollte man einmal folgendes unternehmen:

Man geht auf Kriegspatrouille, wählt irgendein Datum in den Jahren 1942 oder 1943, wählt als Heimathafen Pearl Harbour und als Patrouillengebiet die Marshall Islands. Ist das alles erledigt, fährt man mit seinem U-Boot in sein zu bewachendes Gebiet nach Truk, der Inselfestung (einziger, roter Punkt) und umrundet diese immer wieder. Nun sollte man auch des öfteren Begegnungen mit Schlachtschiffen oder Flugzeugträgern haben. Geduld ist allerdings vonnöten. ■

Tilemann Langwieler

Body Blows (Amiga)

Allgemeine Taktiken:

1. NINJA – bei ihm am besten immer blocken, wenn er seine DEATHROLL anwendet. Dann schnell einen Kick, und den Gegner mit einem Sliding Kick zu Boden befördern. Jetzt drängt man ihn schnell an die Wand und schlägt mit Kicks auf ihn ein. (Knopf drücken und hoch und runter).

2. DUG – da er oft sein EARTH TREMOR anwendet, sollte man immer in der Luft sein und ihn mit Flying Kicks angreifen. Und wenn er in der Ecke ist, die obere Kombination benutzen, und schon stellt er keinen würdigen Gegner mehr für Euch dar.

3. YIT-U – er ist schon schwieriger zu besiegen. Bei seinem SPEED OF LIGHT müßt Ihr sofort abblocken. Ihm darf man auf keinen Fall genügend Zeit für seinen SPEED OF LIGHT lassen. Sofort nach dem Blocken tretet und boxt Ihr, und auch der Super Roundhouse ist hier wirksam. In die Ecke drängen, heißt die Devise.

4. MARIA – bei ihrem TORNADO ebenfalls blocken. Sie ist mit Tritten immer zu Boden zu legen. Wenn sie aus der Luft kommend angreift, den Power Punch zur Abwehr benutzen.

5. KOSSAK – nie in seinen DRILLER KILLER springen oder rutschen. Blocken, und danach die Kombination von 1. anwenden. Vor allem auch den Deflector Bolt benutzen, der den Gegner zwar nur wenig Energie kostet, ihn aber trotzdem ins Jenseits befördern kann.

6. DAN/NICK – ihre ENERGY BOLTS mit dem Deflector außer Betrieb setzen, und mit einem Sliding Kick an sie heran gleiten. Power Punch, Kick, Sliding Kick, Roundhouse verwenden.

7. LORAY – er ist einer der schwierigsten Gegner. Seinem BUDDHA immer wieder ausweichen, und ihn mit Deflectoren angreifen (immer um ihn herumhüpfen und so lange deflektieren, bis die Zeit um ist).

8. JUNIOR – er stellt keinen starken Gegner dar. Man muß lediglich seiner FIST OF FURY ausweichen und ihn danach mit einigen wenigen Schlägen und Tritten zur Strecke bringen.

9. MIKE – ihn in die Ecke drängen und auf ihn einschlagen. Wenn er seinen TORNADO benutzt, entweder abblocken und über ihn hinwegspringen oder aber warten, bis er ihn erneut verwendet. Dann springt Ihr in die Luft und schickt ihn mit dem Deflector in die Hölle, wo er ja auch hingehört.

10. MAX – ziemlich oft in der Luft bleiben, und ihn danach in einen Nahkampf verwickeln. Hierbei oftmals den High Punch, Sliding Kick, Low Punch, Mid Kick und Power Punch verwenden. Man muß ihn schnell besiegen, da nach kurzer Zeit seine Energie wieder voll aufgeladen ist.

11. ENDGEGNER – hierzu sagen wir nichts, um Euch den Spielspaß nicht völlig zu rauben... ■

Steffen Ackermann

Superfrog (Amiga)

Wer als herkömmlicher Frosch einfach zu schnell ins Gras beißt, sollte an diesen Adressen herummanipulieren:

Leben:	\$817CF
Energie:	\$817D1
Gold:	\$817D3
Gambling:	\$85967

Anna Henkel

Lionheart (Amiga)

Ebenfalls von ANNA HENKEL kommen die Freezer-Adressen für Energie (\$C1109D) und Leben (\$C110AD). ■

Fly Harder (Amiga)

Auch noch von ANNA HENKEL die Levelcodes zu Fly Harder, obwohl es als Flop des Monats ausgezeichnet wurde.

1	Photon
2	Metagrau
3	Blackhole
4	Supernova
5	Transmitter
6	Quant
7	Neogeopower

Gunship 2000

Amiganer aufgepaßt:

Man sollte zu Anfang auf die Karte achten und sich den Plan für die Missionen genaustens anschauen, damit man weiß, was für ein Hubschrauber geeignet ist. Auch die Wettervorhersage sollte beachtet werden, was bei einer Schwierigkeitsstufe von Realistic von entscheidender Bedeutung sein kann. Bei Aufträgen über dem Meer sind die Raketen Maverick und Penguin am besten geeignet. Zur Bekämpfung gegnerischer Hubschrauber hingegen sollte man schon einige Hydras mit sich führen. Obwohl es natürlich verlockend klingt, weitere Waffen mitzuführen, sollte man niemals zu wenig Treibstoff tanken. In Missionen, wo in Europa geflogen wird, sollte man das bergige Gelände voll ausnutzen. Ihr müßt auf alle Fälle den ersten Schuß abfeuern, denn die Reaktionszeit der Gegner beträgt etwa 5-20 Sekunden. Bei Transportaufträgen solltet Ihr stets einige Hubschrauber vorausschicken, denn das Risiko, die Ladung zu verlieren, ist viel zu hoch. Für diesen Job sind besonders Comanche, Kiowa Warrior und Defender geeignet. Ist man erst einmal schwer getroffen, ist es das Beste, mittels der Autorotation zu landen. ■

Matthias Bäumer

Dracula (Lynx)

SVEN MÜLLER, der Vampirjäger, hat wieder zugeschlagen. Und hier ist sein Tagebuch, in dem er seine geheimen Aufzeichnungen über den Kampf mit den Vampiren festgehalten hat – Welcome to Fright Night...

Am Anfang findet man sich im Vorraum zu Jonathans Schlafgemach wieder. Man begeben sich gleich zu dem kleinen Schrank auf der Rückseite des Raumes und hole sich das Notizbuch. Der nächste Ort, der aufzusuchen ist, wäre das Schlafzimmer. Dort untersuche man Bett und Nachttischchen. Auf dem Bett liegt ein Kruzifix und auf dem Nachttisch eine Zunderdose. Das Kruzifix sollte man aus Sicherheitsgründen sofort tragen (use), da der berühmte berühmte Graf sonst etwas zu dringlich werden könnte. Denn zu selbigem sollte man sich nun begeben. Er ist im Eßzimmer (was er wohl ißt?), wo er darauf wartet, daß man sich mit ihm unterhält. Das Gespräch sollte man sofort im Notizbuch schriftlich festhalten (use) – ja ja, einen Laptop gab es zu dieser Zeitebene noch nicht.

Auf dem langen Tisch findet man ein Fläschchen Öl, das natürlich sofort eingesackt wird. Da man nichts Besseres zu tun hat, geht man in das Vorzimmer, öffnet das Fenster (unsichtbar im Vordergrund rechts) und guckt gelangweilt hinaus; aber wer schaut denn da zum anderen Fenster hinaus und klettert auch noch kopfüber die Wand herunter? Wenn das nicht der Graf höchstpersönlich ist. Schnell eine Notiz machen, und weiter geht's. Na ja, und wenn Dracula das kann, dann kann Jonathan es sicherlich auch. Wenn Ihr an dem Fenster angekommen seid, aus dem der Graf geklettert ist, könnt Ihr weiterlesen (reingehen!). Als erstes nehmt Ihr Euch den vorderen Tisch vor. Dort findet man außer einer Laterne noch einige Aufzeichnungen, die man sofort abschreiben sollte (use notebook). Danach reiße man sich die Laterne unter den Nagel, gehe zu dem anderen, zugeklappten Schreibtisch im Hintergrund und nehme diesen unter die Lupe. Über die Karte, die darüber hängt, sollte man sich auch einige Notizen anfertigen. Da hier sonst weiter nichts abzustauben wäre, begibt man sich hinter die rechte Tür. Öl auf Lampe anwenden, und das Licht mit Hilfe des Zunders entfachen. Nun kann man sich getrost der Tür zuwenden. Der Raum, den man nun betritt, enthält Geld, viel Geld, und da läßt man es sich doch nicht nehmen, die Taschen einmal

kräftig vollzustopfen, oder? Aber was ist da noch?

Da liegt ja eine kleine Kiste unter dem Geld, die man natürlich auch mitnimmt, denn darin befindet sich der Schlüssel, der die Tür öffnet. Ja, genau diejenige, die aussieht wie ein Sargdeckel. Übrigens: Dreht mal kurz mit (turn lamp) den Docht der Lampe etwas runter. Nun befindet Ihr Euch in den Katakomben des Schlosses, wo Ihr zuerst den Zwirn holen solltet (rechts und dann runter). Als nächstes solltet Ihr den Sarg Draculas suchen, der von den vier blutigen Steinen eingekreist wird. Wenn Ihr ihn gefunden habt, schaut Euch den Inhalt ein wenig genauer an und fertigt einige Notizen davon an. Jetzt noch schnell das Brecheisen mitnehmen, das vor dem Sarg liegt. Mit Hilfe des Brecheisens klettert man zurück aus Draculas Raum in Richtung der Gemächer von Jonathan. Steigt aber diesmal durch das Schlafzimmerfenster (das vorletzte von links), da dieses von außen verriegelt ist. Jetzt betretet Ihr den Gang, und da unsere Neugier in solchen Spielen bekanntlicherweise immer sehr groß ist,

bricht man die Tür, die sich vorher nicht öffnen ließ, mit dem Eisen auf. In diesem Raum hat Jonathan einen eigenartigen Traum, über den er sich sofort einige Aufzeichnungen macht.

Jetzt schaut Ihr noch schnell bei Draculas Sarg vorbei (Lampe mitnehmen), denn dort liegt ein weiterer Schlüssel drin. Auf dem Weg kommt Ihr wieder in der Schatzkammer vorbei und seht anstelle von Gold einen kleinen Hebel, der, wenn er umgelegt wird, eine Geheimgtür zur Bibliothek öffnet. Dort schaut Ihr kurz die Bücher durch und findet anschließend ein weiteres über den Türangeln. Dieses steckt Jonathan natürlich ein, da er eine spätere Verwendungsmöglichkeit dafür sieht. Wenn Ihr den Schlüssel habt, begeben Ihr Euch sofort auf den Weg zum Eßzimmer.

Die Uhr am Fuß der Treppe läßt sich, oh Wunder, mit dem 'brass key' öffnen. Entnehmt nun den 'small key', geht in den Eßsaal, schnappt Euch den Zucker, der auf der Tafel liegt. Und nun ratet doch mal, wohin Ihr nun gehen sollt?

Genau, in die Katakomben! In Draculas Zimmer könnt Ihr einmal versuchen, mit dem Schlüssel aus der Uhr die Schublade des hinteren Schreibtischs zu öffnen. Die Angelhaken nehmt Ihr natürlich auch mit. Wer weiß, wozu man diese noch benötigt. Nun zu den Katakomben, deshalb zur Leiter (rechts und dann oben). Sobald Ihr hochgeklettert seid, solltet Ihr das Pferd mit dem Zucker beruhigen. Als erstes solltet Ihr Euch den Spaten besorgen, der im rechten Hofteil am Mittelbalken des Tors lehnt. Mittels des Spatens entfernt Ihr die Bretter vom Brunnen. Das Seil liegt unten und ist auf herkömmliche Weise kaum zu erreichen, aber... – Tatsächlich, Ihr habt einen Angelhaken und den Zwirn! Also macht Ihr eine Angelschnur daraus und versucht, nach dem Seil zu angeln.

Wenn es Jonathan am Brunnen befestigt hat, braucht Ihr nur noch hinunter zu klettern, um so der Tatsache zu entgehen, daß Ihr als Hauptgang für die Bräute Draculas geendet hättet...

Sven Müller

Dino City SNES)

7E17310XX gibt die Anzahl der Leben an, die hinzuaddiert werden, wenn das Action Replay Pro eingeschaltet wird (Schalter ganz rauf). Bleibt der Schalter oben, so hat der Spieler unendlich viele Leben.

7E16ED05 Der Dino bekommt immer volle Energie, wenn das A. aktiviert wird. Bleibt der Schalter oben, gibt's unendlich viel Energie.

7E176305 Der Mensch bekommt immer volle Energie, wenn das A. aktiviert wird. Bleibt der Schalter oben...

7E0DFXXX die XXX geben die Zeit an, die zur aktuellen Zeit wird, sobald das A. aktiviert wird.

7E1F8CXX Gibt dem Spieler XX Eier, sobald das A. aktiviert wird.

ABGEFETZT!



... IM ZEITSCHRIFTENHANDEL
... AM KIOSK
ODER DIREKT BEIM
TRONIC VERLAG

● ● ● ● ● ● ● ● ● ● Bitte benutzen Sie die Bestellkarte! ● ● ● ● ● ●



Die Fragen ...

Les Manley II

Martin hat das gleiche Problem wie dereinst Quasimodo. Wie läutet man die Glocke, mit der man den Bösewicht besiegt, ohne dabei taub zu werden? ■

Star Trek 25th Anniversary

Auf dem Alien-Raumschiff hat der psychopathische Doc eine Flasche mit grünem Pulver fallen gelassen und ist danach durchgedreht. Martin würde ihm gerne helfen, weiß jedoch nicht, wie er das anstellen soll. Außerdem kriegt er keinen Funkkontakt mit der Enterprise. Wer beamt ihn rauf? ■

Inca (PC)

Michael Lampert, der letzte der Inkas, könnte eigentlich schon längst seine Bestimmung erreicht haben, wenn er nicht auf der Suche nach dem letzten Stein der Inkas immer wieder am Kristall/Regenbogen-Rätsel scheitern würde. Gibt es denn für die Melodie, die man dort spielen muß, eine Anleitung, oder hat vielleicht der vorletzte Inka eine Lösung parat? ■

Monkey Island II

Kay Müller möchte gerne Piratenlehrling an Bord der MS-Amiga werden. Leider findet er jedoch im ersten Teil des Spiels kein Kleidungsstück von Largo dem Giftzwerg. Ohne das bekommt er keine Voodoo-Puppe und kann demzufolge auch das Largo-Embargo nicht beenden. ■

Sherlock Holmes (PC)

Jana Funke ist auf den Spuren des genialen Pfeifenrauchers aus dem viktorianischen England. Leider scheitert sie schon in der Detektei. In einer Lösung stand, daß man die Schreibmaschine aus dem geschlossenen Fenster werfen soll, wenn es aufgehen soll. Janas Sherlock ist jedoch Gentleman und weigert sich, die antiquierte Textverarbeitung dermaßen zu malträtieren. Wie wird's gemacht, Mr. Watson? ■

Ween

Simone Bähr konnte bis zum Level direkt nach dem Gefängnis vordringen, steckt dort allerdings hilflos fest (Bild mit "Revus" (Sanduhr), Sandkörner liegen bereits drin). Die Bam-

busflöte hat sie geschnitzt und auch die erste Nische geöffnet. Beim Versuch, die zweite aufzumachen, sagt der Computer jedoch immer, daß sie nicht schnell genug war, und beendet das Spiel. Außerdem funktionieren weder die Jokerfunktion noch das Icon mit der Hütte drauf. Ist ihre Version defekt, oder macht sie einfach was falsch? ■

Dungeon Master

Wenn Johannes den Feuerstab mit dem Kraftstein verbindet, werden alle Gänge verschlossen. Ob das wohl so richtig ist? Wie er wohl einen Ausweg findet? Wohin er wohl gehen muß? Was es wohl zu tun gibt, wenn er den Weg gefunden hat? Das sind Fragen, die uns alle beschäftigen. Wer eine Lösung hat, verrät sie am besten, dann hat die Rätserei ein Ende. ■

Civilisation

Kurze Frage von Christian zur Amiga-Version: Wie kommt man an viel Geld, oder wer weiß andere Tricks? ■

Indy IV (PC)

Marc Stebners Actionweg hat ihn auf Kreta in eine Sackgasse gebracht. Wenn er die beiden Steinscheiben mit dem Steinpodest benutzt und sie so einstellt, wie in Platos Dialog beschrieben, müßte eigentlich was passieren. Indysagt jedoch nur, daß man die Scheiben und die Hörner miteinander in Stellung bringen muß, um alle Bedingungen Platos gleichzeitig zu erfüllen. Bei Teamweg hängt's an der gleichen Stelle. Warum ist dem so? ■

Wizardry II

Andreas probiert anscheinend schon eine ganze Weile an diesem etwas antiquierten Adventure. Weiß einer der Ex-Wizardrysten vielleicht noch, wie man aus folgenden Clues auf ein Lösungswort schließt?

1. "That King, the King who worships these, that King, he finds doom!"
2. "That King, the King who worships power, will have none within his tomb."
3. "That King, the King who worships gold, will no more see his treasure room."

und die Antworten ...

KGB

Genosse Marko aus Rot-Österreich hat für Geheimdienstler Firmin Koller einige Hinweise parat: Wenn Du eine Zeit wartest, kommt eine Frau zu Dir in das Zimmer. Du mußt mit ihr reden, dabei aber nicht verraten, daß du wegen einer bestimmten Mission unterwegs bist. Kurz darauf kommt ein weiterer "Gast", mit dem Du reden mußt. Wenn er Dir nichts mehr zu sagen hat, klickst Du mit der Maus den Kasten über der Tür an. (Du kannst auch das Abhörgerät auf dem Tisch kaputt machen). Der "Gast" wird daraufhin viel gesprächiger (antworte ehrlich!). Der Amerikaner verursacht daraufhin einen Kurzschluß, und die Wächter hauen ab. Danach überredest Du die Frau, die Tür aufzumachen (sag' ihr, daß Du Rauschgift eingeworfen hast). Ist die Tür offen, mußt Du die Frau angreifen. Deine Sachen sind im Schrank

im Wohnzimmer. Versteck' Dich hinter der Tür, und warte auf den Gangsterboß, den Du nun niederschlagen kannst. Bei ihm findest Du einen blauen Zettel, den Du fotografierst. Das gleiche machst Du mit dem weißen Zettel. Auf beiden Fotos findest Du nun Buchstaben, die zusammengesetzt das Wort **LeNiNgRaD** ergeben. Leg' die Zettel wieder zurück, und verschwinde. Das ganze funktioniert jedoch nur, wenn Du im Kühlraum den roten Knopf bei der Kasse zweimal gedrückt hast. ■

Mega Lo Mania

P. Mailand kennt den Trick, nach dem Rainer Froß seit Heft 7/93 sucht: Das Spiel mit *Play Island* starten, und dann mittels Freezermodule an Adresse \$17ED5 die ersten beiden Bytes auf FFFF setzen. ■

Der Patrizier

Simon Schleifer hat zwar die Frage Svens beantwortet, Andreas Epperlein hat dem jedoch noch etwas hinzuzufügen: Wichtig ist es, das Spiel als "Schnelles (!) Spiel" mit vier Spielern zu starten. Zuerst schickt man den Kraier des richtigen Spielers in eine Stadt oder wartet erst einmal ab. Mit dem zweiten (Schein-)Spieler gibt man wiederum dem ersten Spieler einen Kredit über 99.999 Taler. Dann verkauft man den Kraier möglichst billig an den richtigen Spieler. Das gleiche macht man mit den anderen Spielern.

Beim nächsten Mal schickt man erst die Kogge los oder wartet. Dann holt man noch einen Kredit über 99.999 Taler von den Pseudospielern. Auch die Koggen kauft man zum Schleuderpreis. So hat man schon kurz nach dem Start schuldenfreie 600.000 Talerchen und eine stolze Flotte mit 10 Schiffen. Der Cheat funktioniert in Version 1.0 des Spiels einwandfrei. ■

Indy III

Mal angenommen, Stefan aus der Juli-Ausgabe würde immer noch durch die Bibliothek irren und versuchen, das Tagebuch zu lesen. Dann würde er sich über Janas Hilfe freuen. Sie sagt, daß das Buch sich nur an einer bestimmten Stelle öffnen läßt. Dazu sieht man sich alle Fenster der Bibliothek genauer an. Wenn Indy so etwas wie "Dieses Fenster sieht genau wie das im Tagebuch aus" sagt, dann ist man an der richtigen Stelle. ■

Elvira

Den Kerl mit dem Stein, der Wolfram Heil immer fertigmacht, hat Hans-Peter schon besiegt. Er verwendete dazu das Schwert des Kreuzritters. Das überdimensionale Schneidewerkzeug findet man in der Kapelle des Hauptgebäudes:

Den Ring aus dem Irrgarten legt man in das Kreuz auf dem Altar. Dann geht man in die Gruft, tritt vor das Bild und liest das Gebet aus der Bibel. Das hei-

lige Buch bekommt man nach einem Kampf mit einem Soldaten in der Kapelle. Die Krone nimmt man vom Sockel und setzt sie dem Kreuzritter aufs Haupt. Dafür kann man sein Schwert mitnehmen und auch benutzen. Gegen das Steinmonster helfen keine Fernwaffen, daher: Abspeichern (!!!), Hand mit dem Stein amputieren und anschließend auf den Monsterschädel einschlagen, bis der Kampf vorbei ist. Stein aufnehmen, und weiter geht's... ■

Taran

Hans-Peter Kugel hat schon jedes Rätsel des Universums durchschaut und bietet diversen Lesern seine Hilfe an – zum Beispiel Axel:

Um an der Schlange vorbeizukommen, muß man zuerst über die Schlucht, weil man so nämlich ein Gipfelkreuz findet. Wenn man dieses genauer untersucht, findet man eine Flöte. Damit spielt man der Schlange ein Schlaflied und bringt sie danach um. Aber zuerst muß man ja über die

Schlucht. Hierzu benötigt man ein Seil, das man dem Eremiten gegen eine Flasche Wein abtauschen kann. Der Ermeßt wohnt hinter dem See und ist nur per Boot zu erreichen. Das kann nur mit dem dazugehörigen Schlüssel losgemacht werden. Mit einer Münze kann man den vom Bettler bekommen. Die Münze liegt im Schloßwald rum, kann aber nur entdeckt werden, wenn man Streichhölzer dabei hat. Diese liegen beim Hinweisschild an der Kreuzung. ■

Zool

The A. möchte gerne einen Cheat für dieses hervorragende Jump'n'Run? Steffen Thalmann antwortet darauf: "Okay, let's cheat it up", gibt in der High-Score-Liste GOLDFISH ein und verwendet folgende Tasten zum Weiterkommen:

- <1> Zool wird unsterblich,
- <2> Teleport ins nächste Level,
- <3> Teleport ins nächste Hauptlevel. ■

ASM HOTline

Jeden Mittwoch von 16³⁰ bis 19⁰⁰

Die Antwort auf alle brennenden Fragen!

Telefon: 0 56 51 / 92 92 60 oder 0 56 51 / 92 92 61

Summer

SIM CITY 2000 -Preview-

System: **PC**, (mind. 386, 4 MB RAM, VGA), geplant für: **Mac, PC-Windows**, Hersteller: **Maxis**, USA, Muster von: **Bomico**, 65451 Kelsterbach.

SIM City war das Produkt eines genialen Einfalls. Sid Meier, der Programmierer, hatte vor einigen Jahren die Idee, eine komplette Stadt auf dem Computer zu realisieren. Der Spielablauf von SIM City ist so einfach und doch so fesselnd: Eine Stadt wird gegründet und muß durch den geschickt geregelten Einsatz der Finanzen und der Ressourcen (Grundstücke, Verkehrswege) zu Wachstum und Stabilität gebracht werden.

Dieses Spielkonzept hat soviel Anklang gefunden, daß man sich bei Maxis entschlossen hat, einen Nachfolger herauszubringen, der in Anlehnung an die bevorstehende Jahrtausendwende SIM City 2000 genannt wird.

Die Stadt im neuen Jahrtausend

Diese neue Version der Stadtsimulation besticht beim ersten Ansehen durch eine verbesserte Grafik, mehr Farben und

in the City

▲ **Vorsicht:**
Diese Herren
planen eine
Übernahme...

Es gibt Spiele – die vergißt man am besten sofort. Dann gibt es Spiele – die sind top, aber schnell wieder vergessen. Und es gibt Spiele – bei denen kann man selbst nach Jahren noch mal mit Begeisterung anfangen. Vor allem, wenn sie so genial sind wie SIM CITY – jetzt in der Version "2000".

PREVIEW

mehr "Zubehör", also Bauelemente, die man in die Stadt einsetzen kann.

Die eigentlichen Besonderheiten liegen im Detail. So darf man sich seine Stadt jetzt in dreidimensionaler Ansicht anschauen, ein "Multi-Level-Interface" soll Einsteigern den Überblick über die Anfänge erleichtern. Es gibt nicht mehr lediglich Straßen, hinzugekommen sind Highways (Autobahnen), Untertunnelungen, Auffahrten und Bus-Depots.

Auch bei der Eisenbahn hat sich was getan: Neben den bisherigen Strecken gibt es U-Bahnen (Underground Railway) und Bahn-Depots. Und die Stromerzeugung bietet inzwischen auch Alternativen: Neben Kohle- und Atom-Kraftwerken darf der Städteplaner ab sofort auch Solar-, Wasser-, Wind-, Gas-, Öl- oder Mikrowellenkraftwerke einsetzen. Und für die Unterhaltung der Bewohner sorgen jetzt auch Parkanlagen, Zoos und Delphinarien.

Allerdings sind auch die Ansprüche von SIM City 2000 entsprechend hoch. Ein 386er mit mindestens 4 MByte RAM und einer guten VGA-Karte muß es schon sein, darunter wird es wohl nichts mit der Stadtentwicklung.

Wieder einfach – wieder genial

Das, was bisher von SIM City 2000 zu sehen war, überzeugt recht schnell von der These, daß zu einem guten Spiel nur eine gute Idee gehört. SIM City 2000 hat wieder eine sehr gute Chance, ein Renner zu werden, auch wenn es sich im Thema kaum von seinem Vorgänger unterscheidet, der unter dem Namen SIM City Classic gerade eine Renaissance auf dem PC unter DOS und Windows sowie auf dem Macintosh erlebt. Wer das Thema aber kennt, wird sicherlich gerne mit den neuen Features experimentieren wollen. Und da kann man ruhig auf die fertige Version gespannt sein.

jb



▲ Wohnen im 21. Jahrhundert – in SIM City 2000

Abstrakt und abgesehen

STACK UP

System: **PC** (CGA, EGA, VGA),
VK-Preis: **ca. 25 DM**, Hersteller:
Zeppelin Games, England,
Muster von: **Hersteller**.

Action-Puzzles sind seit Tetris in Mode. Leider ist STACK UP weder besonders originell noch übermäßig unterhaltsam.

Ein weiterer Tetris-inspirierter Vertreter aus der Gattung Action-Puzzle ist Stack Up. Es fallen immer gleichzeitig drei Blocks mit verschiedenen Symbolen herunter. Die Aufgabe ist, aus diesen Symbolen Dreierreihen zu bilden: waagrecht, schräg

oder diagonal. Diese verschwinden dann und schaffen Platz für noch mehr Blocks. Dazu kann man die ganze Reihe nach links oder rechts verschieben oder die farbigen Symbole untereinander austauschen. Wenn zum Beispiel die ursprüngliche Reihenfolge Bolzen, Mondgesicht, Bolzen ist, kann man daraus Bolzen, Bolzen, Mondgesicht machen. Oder umgekehrt. Oder so ähnlich.

Wenn das Spielfeld bis oben hin voll ist, ist Feierabend. Sollten genügend Dreierreihen gebildet worden sein, geht's in die nächste Runde. Dort ist die Aufgabe wie üblich Mal für Mal anspruchsvoller. Die Steuerung ändert sich, oder das Spielfeld ist zu Beginn nicht leer, sondern

schon mit Blöcken angereichert – und was derlei Überraschungen mehr sind.

Die verschiedenen Blocks sind animiert. Glücklicherweise kann man diesen Effekt abschalten, dann ist die Darstellung immer noch chaotisch genug.

Das eigentliche Problem des Spiels ist aber, daß die Handlungsmöglichkeiten zu stark eingeschränkt sind und – so widersprüchlich dies klingen mag – trotzdem gedanklich nicht recht koordiniert werden. Mit anderen Worten: Es ist etwas wirr. Die geniale Einfachheit von Tetris oder Klax wird also leider nicht erreicht, weswegen auch deren Klasse verfehlt wurde. ■

al



▲ Eindeutig zu erkennen: Tetris stand Pate

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

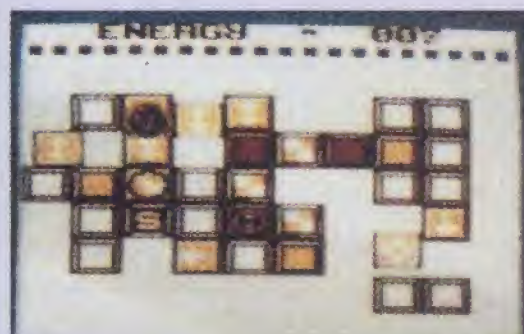
Grafik.....	5
Anleitung	5
Spielablauf.....	6
Motivation.....	7
Gesamtnote.....	7

»ZUFRIEDENSTELLEND«

Knobeliges

PYRAMIDS OF RA

System: **GameBoy**, empf. VK-Preis: **59,95 DM**, Hersteller: **Matchbox Video Games**, USA, Muster von: **Hersteller**.



▲ Die Mumie hat Ausgang

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik.....	6
Anleitung	8
Spielablauf.....	8
Motivation.....	7
Gesamtnote.....	7

»ZUFRIEDENSTELLEND«

Ein Betrunkener tastet sich um eine Litfaßsäule herum: "Eingemauert. Hiiiiilfe!" – Neeneee. Dann schon lieber wirklich zugebaut hinter Pyramidenwänden...

Die Pyramiden Ägyptens sind nicht nur gewaltige Denkmäler, sie bergen auch eine Menge Geheimnisse – viele enthalten ein Wirrwar an Gängen. Wer einmal vom richtigen Weg abkommt, findet nur schwer den Ausgang wieder.

Ähnlich ergeht es Euch bei diesem Spiel. Es gibt nur eine richtige Lösung, um ins nächste Labyrinth bzw. ins nächste Level zu gelangen. Sind die Anfangslevel relativ leicht zu bewältigen, wird's mit zunehmender Spieldauer kniffliger. Sondersteine und eine Zeitautomatik machen das Spielerleben schwer. ■

vb

AUFGEPASST ! QUALITY LINE

Hard - und Software zum
ULTRA-SPAR-PREIS !

Es wird Zeit, daß wir uns kennenlernen !
Wenigstens DREI gute Gründe sprechen dafür.

1. SAGENHAFT GÜNSTIGE PREISE
2. SCHNELLSTE LIEFERUNG
3. DIE MÖGLICHKEIT, HARDWARE ZU FINANZIEREN

Rufen Sie uns an, und erfragen Sie Ihre Wünsche. Wir machen Ihnen ein Super Angebot. Egal ob Computer oder Anwender-Programme. Natürlich auch Spiele. (Für alle Systeme, rund um Computer und sämtliche Konsolen.)

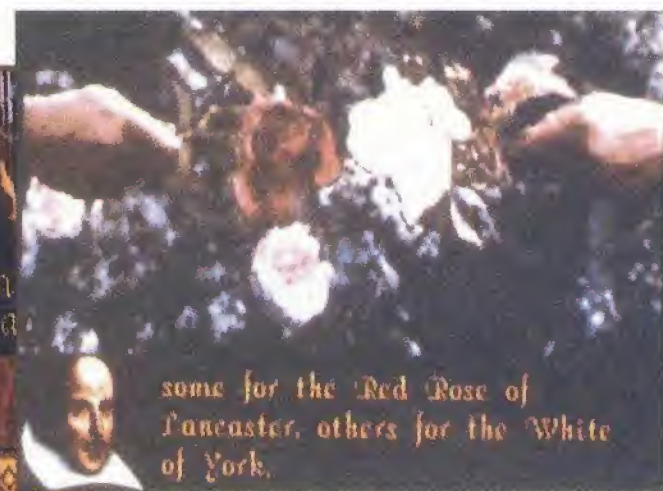
ODER FORDERN SIE UNSEREN HAUSKATALOG AN.

PRESTIGE GMBH
Bahnstr. 59 64625 Bensheim
TEL.: 06251 / 65711

Rosen sind ja bekanntlicherweise die Blumen der Verliebten und sollen zarte Gefühle wecken. Weniger romantisch war ihre Bedeutung während der englischen Rosenkriege, als in dem Inselreich die Kämpfe um die Thronfolge tobten.



▲ Das war mal der Wald von Robin Hood



▲ William S. kommentiert

Krönchen, Krönchen, wechsle Dich

KINGMAKER -Preview-

System: PC, geplant für: Amiga 500+, A600, A1200, Atari ST, Hersteller: U.S. Gold, England, Muster von: Selling Points, 33332 Gütersloh.

Zwei Parteien bekämpften sich während der Rosenkriege bis aufs Messer: Die Roten und die Weißen Rosen. Jede Gruppe wollte ihren Anwärter auf die verwaiste Königskrone an die Macht bringen, und keine war besonders zimperlich, was die Methoden anbelangte. Das ist im großen und ganzen das Szenario, dessen sich Kingmaker, das neue Strategie-Programm von U.S. Gold, bedient. In England erfreut sich die Brettspiel-Version von Kingmaker großer Popularität, und auch hier in Deutschland ist ihre Fangemeinde nicht gerade klein. Die Computer-Umsetzung hält sich in groben Zügen an dieses klassische Vorbild, geht aber ersten Eindrücken zufolge auch durchaus eigene Wege.

Die Zielsetzung ist relativ einfach. Es geht darum, einen der zahlreichen Königsanwärter in Deine Gewalt zu bekommen, ihn zu "beschützen" (solange es Dir in den Kram paßt) und ihn schließlich von der Geistlichkeit, die Du Dir ebenfalls erst "besorgen" mußt, zum König krönen zu lassen. Störend wirken sich da-

bei Ereignisse wie Audienzen aus, denn entsprechenden Einladungen muß man unbedingt Folge leisten. Ist das eigene Schloß dann verwaist, kann sich leicht ein Konkurrent darüber hermachen. Da hilft dann nur noch Intrigieren.

Eine sehr schön animierte Hilfsfunktion ist ebenso in Arbeit wie animierte Kampfszenen, wobei die im Gefecht einzuschlagende Taktik vermutlich umfangreiche strategische Erwägungen erfordern wird, denn an diesem Feature wird zur Zeit immer noch eifrigst gewerkelt.

Der Computer-Gegner entwickelt bei Kingmaker durchaus menschliche Logik und scheint ein ziemlich starker Gegenspieler zu sein. Das Icon-gesteuerte Programm wartet mit netten Kleinigkeiten wie Stürmen oder Epidemien auf, was die ganze sorgfältige Planung über den Haufen werfen kann. Da auch die diversen Charaktere zufalls-gesteuert agieren, dürfte keine Partei wie die andere ausfallen.

Viel Wert wurde auf historisch akkurate Darstellung der einzelnen "Faktionen" gelegt. Die Wappen der Gegner wurden exakt nachgebildet, historische Bauwerke tauchen in digitalisierter Form auf, und auch bei den handelnden Persönlichkeiten sind gewisse Ähnlichkeiten zu damals tatsächlich mitmischenden Leuten nicht zu übersehen.

Die wunderschönen Shakespeare-Verse erklingen bisher leider nur in gepflegtestem Englisch, genau wie auch die Bildschirmtexte noch nicht germanisiert sind. Eine deutsche Version soll jedoch in Planung sein – ob was draus wird, steht momentan allerdings noch etwas in den Sternen.

Was bisher von Kingmaker zu sehen war, konnte grafisch und animationsmäßig zwar noch nicht allzusehr



▲ Wohl dem, der eine Lobby hat

PREVIEW



▲ Wer gewinnt den Schlagabtausch?

überzeugen (trotz digitalisierter Filmszenen), aber damit kann man zur Not durchaus leben. Viel wichtiger sind bei Strategiespielen ohnehin der Spielinhalt und dessen Umsetzung.

Wenn man hier dem zuständigen Programmierer glauben darf (der bei der kleinsten Bemerkung in Sachen Kingmaker sofort leuchtende Augen bekam und loslegte, als ob ein Hurricane hinter ihm her wäre), wird das eh schon recht umfangreiche Gameplay noch um einiges erweitert werden und das Boardgame in Sachen Spielbarkeit weit hinter sich lassen.

Wenn das zutrifft, können sich Strategie-Fans demnächst auf lange Abende einstellen. Und das noch nicht einmal im einsamen Kämmerlein, denn ambitionierte Königsmacher dürfen möglicherweise mit Hilfe einer Mehrspieler-Option sogar in trauter Runde für eine würdige Thronfolge sorgen – so U.S. Gold ein Einsehen und der Programmierer genügend Zeit hat. Ob er das wohl tatsächlich alles bis Oktober noch schafft?

Stell dir vor, es ist Krieg

HIGH COMMAND – EUROPE 1939-45

System: PC, (mind. 386SX, DOS 5.0, 3 MB RAM, SVGA/512 KB, Maus, ca. 9 MB auf Festplatte, unterst. AdLib, SoundBlaster), empf. VK-Preis: **119,95 DM**, Hersteller: **Three-Sixty Pacific**, USA, Muster von: **Die Cassette**, 32423 Minden.

beim Namen. Gespielt wird der 2. Weltkrieg; zimperlich gehtes dabei nicht zu.

Schlüpft also in die Rolle von Adolf Hitler, und überfällt erst einmal Polen! Zwar spielen England und Frankreich voller Empörung ihre Nationalhymnen ab, aber sonst lässt man Euch – historisch genau – vorerst in Ruhe metzeln.

Die zarter Besaiteten überlassen die Front dem digitalen Oberkommando und versuchen sich als doppelte Schreibtischtäter – entweder in Sachen Spionage und Infiltration oder auf dem Posten des Reichswirtschaftsführers, der mit zwangsarbeitenden Bits und Bytes noch ein paar Pflugschare zu Kanonen umschmiedet. Auf alliierter Seite könnt Ihr in die Atombombenforschung investieren, um den Führer unter Umständen im letzten Kriegsjahr noch ein wenig strahlen zu lassen.

Wenn Ihr mich fragt, ist High Command *die* Spielempfehlung des Monats für alle, denen das ehemalige Jugoslawien zu weit ist. Vielleicht gibt's ja demnächst "Kommandoebene: Bad Kleinen '93". Das teste ich dann mit demselben "Vergnügen".

sma



▲ Überfall auf Polen – und das soll Spaß machen?

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik.....	8
Anleitung	7
Spielablauf.....	8
Motivation	?
Gesamtnote.....	8

»ZUFRIEDENSTELLEND

Schlechte Karten

CAESAR'S PALACE

System: PC, (mind. 386, VGA, Windows 3.x, 4 MB auf Festplatte, Maus), geplant für: Mac, empf. VK-Preis: **89,95 DM**, Hersteller: **Virgin Games**, England, Muster von: **Die Cassette**, 32423 Minden.

Card-Stud, Pai-Gow-Poker, Baccarat und Craps dreht sich die Kugel, oder es werden Karten beziehungsweise Würfel geschwungen. Video 21, Video Poker, Joker's Wild, Video Keno, Fortunes of Gold, Seven Hills of Rome sowie The Mighty Gladiators sind mehr oder minder aufwendige Groschengräber, die sich allerdings alle nicht mit dieser kleinen Währung zufrieden geben.

Trotz der stattlichen Anzahl von Möglichkeiten ist das Spiel ums Glück in Caesars Palace wenig abwechslungsreich: Es werden Einsätze gemacht, anschließend wird gewonnen oder verloren. Nur die wenigsten Games stellen echte strategische Anforderungen, und spannender als beim Super-Langweiler Blackjack (17 und 4) wird es nirgendwo.

Die Steuerung lässt deutlich zu wünschen übrig, und die Anleitung erklärt zwar die *Handhabung* des Programms, gibt aber Neulingen nur spärliche Hinweise auf die *Regeln* der angebotenen Spiele.

Fazit: Mit Caesars Palace verhält es sich genauso wie mit Monty Pythons "Australischem Tafelwein" – genau das richtige, um sich hinzulegen und zu verzichten.

sma



▲ Glück im Unglück: Dieser ein-armige Bandit ist Linkshänder!

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik.....	8
Anleitung	6
Spielablauf.....	6
Motivation	2
Gesamtnote.....	5

»MANGELHAFT«

Softprobe gefällig?

Die *SofThek*

macht's möglich!

Hier finden Sie uns:

Darmstadt
Holzhofallee 1a, 0 61 51/36 72 72

Frankfurt
Wielandstr. 25, 0 69/59 01 80

Karlsruhe
Nelkenstr. 1, Nähe Gutenbergplatz,
0721/84 49 14

Landau
Stadthausgasse 15, 0 63 41/2 09 71

Ludwigshafen
Mundenheimerstr. 262 (ab 4.9.93),
0 6 21/58 39 78

Mainz
Kirschgarten 6

Wollen auch Sie eine SoftheK-Filiale eröffnen?
Wir haben ein professionelles Konzept!

VDS GmbH

Wielandstr. 25
60318 Frankfurt
0 69/5 97 60 41

Groß Electronic

Hardware • Software • Zubehör

Großhandel
für Computerspiele
und Zubehör

PC AMIGA
SNES MEGA-
DRIVE
GAME-BOY
GAME-GEAR CD-
ROM

Fordern Sie unsere
Gesamtpreisliste an!
(Bitte 1.-DM für Porto beilegen)

Händler-Anfragen
erwünscht!

Groß Electronic
Versandzentrale

Gartenweg 4

D-94133 Röhrnbach

Telefon 0 85 82 / 15 99

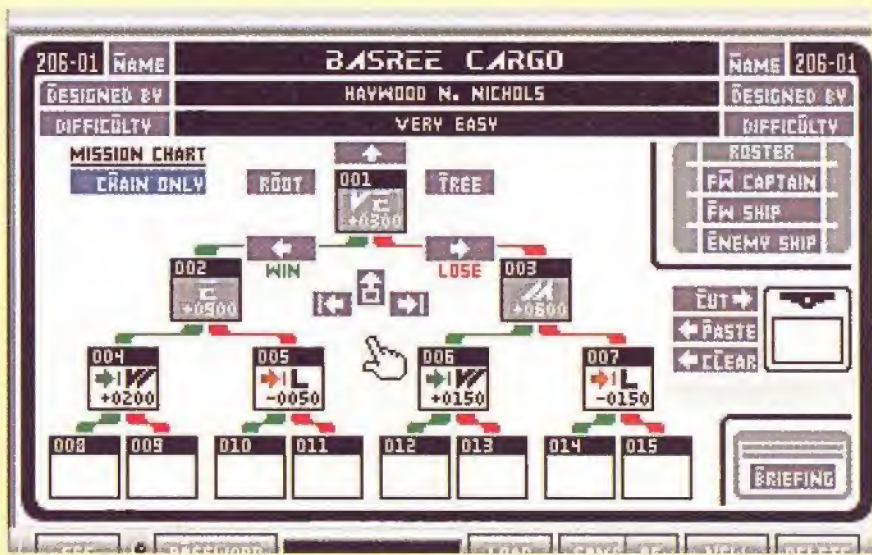
Telefon 0 85 82 / 86 39

Telefax 0 85 82 / 86 25

RULES OF ENGAGEMENT 2

System: PC, Amiga, empf. VK-Preis: 119,95 DM, Hersteller: Impressions, England, Muster von: Hersteller.

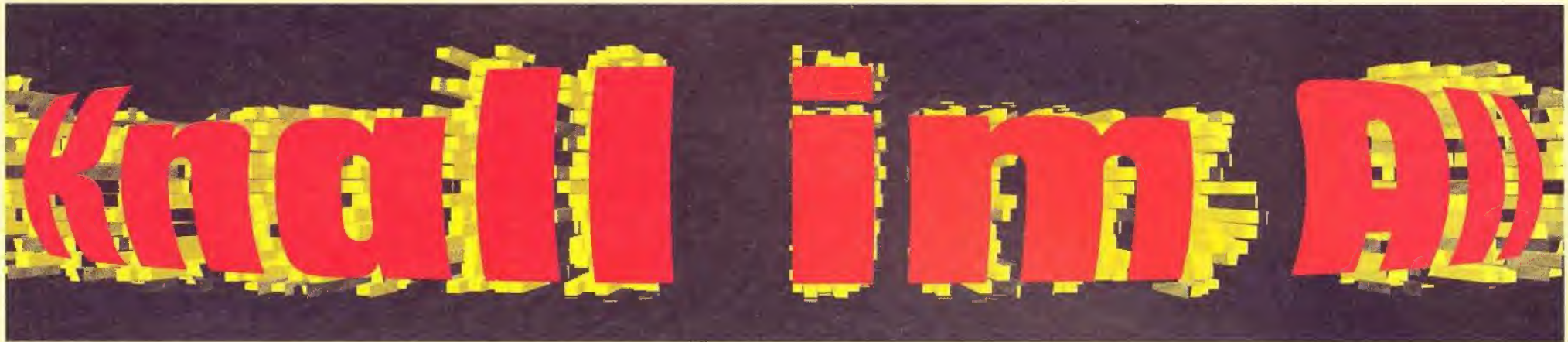
Wenn etwas am Himmel leuchtet, muß das nicht unbedingt ein Stern sein. Manchmal ist es auch nur ein explodierendes Raumschiff...



▲ Kampagnen-Planung

Krieg direkt nichts zu tun haben, versuchen, aus dem Chaos Gewinn zu schlagen, indem sie Waffen oder Drogen an jeden liefern, der dafür bezahlen kann. Die Streitkräfte von FWAf und UDP haben alle Hände voll zu tun, sich nicht nur gegenseitig aufzureiben, sondern auch noch den Verfall der eigenen Sonnensysteme durch solche Störungen zu verhin-

Bereich bewegen (Ihr wißt schon: der Weltraum, unendliche Weiten...), kann es unter Umständen etwas dauern, bis ein Funk-spruch ein Schiff erreicht hat und die entsprechende Bestätigung beim Flaggschiff eingetroffen ist. Dieser Umstand ist nur einer von vielen Faktoren, die zu berücksichtigen sind. Die Bewaffnung, die Geschwindigkeit sowie die Erfahrung der Captains, sowohl der eigenen als auch der gegnerischen Schiffe, müssen ebenfalls beachtet werden, wenn der Einsatz ein Erfolg werden soll.
Hat sich die Einsatzgruppe am Schauplatz des Geschehens materialisiert, gibt der Commander entsprechende Einsatzbefehle an seine Schiffe weiter und begibt sich ebenfalls in die Schlacht. Zu diesem Zweck bedient er sich eines Kommunikationscomputers, dessen Be-



Seit zwei Jahren herrscht Krieg zwischen der FWAf (Federated Worlds Armed Forces) und der UDP (United Democratic Planets) in sämtlichen Teilen der Galaxis. Der Grund dafür sind nicht zuletzt die Hyperspace Boosters, die es ermöglichen, große Strecken quer durch den Weltraum in Nullkommanix zurückzulegen. Diese Booster, von als ausgestorben eingestuft Aliens hinterlassen, sind rar: Nur zwei Stück wurden bisher entdeckt und in Betrieb genommen.
Inzwischen hat der Kriegsalltag Einzug gehalten. Fremde Rassen, die mit dem

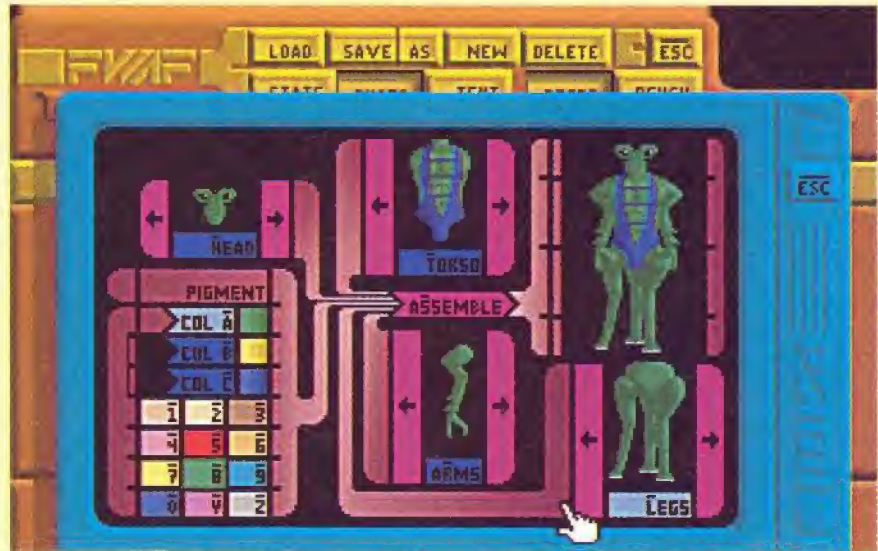
der. Zusätzlich tauchen diverse mehr oder weniger freundliche Aliens aus weiteren Sternensystemen auf, mit denen sich die beiden Kriegsparteien ebenfalls arrangieren müssen – oder auch nicht. Kurz: Es herrscht ein reges Durcheinander.
Dieses Szenario bildet den Hintergrund für Rules of Engagement 2 von Omnitrend. Der Spieler übernimmt die Rolle eines Flottencommanders der FWAf. In verschiedenen Missionen muß er beweisen, daß er seine Beförderung nicht umsonst verdient hat. Navigation, taktische Bewegung und Kommunikation bestimmen den Verlauf einer Mission.
Bevor sich der Commander ins Kampfgetümmel stürzt, bekommt er von der Einsatzzentrale eine Mission und entsprechende Hintergrundinformationen geliefert. Aufgrund dieser Informationen legt der Spieler fest, welche Schiffe an einer Mission beteiligt sind und welcher Captain das Schiff befiehlt. Der Commander selbst mischt mit seinem Flaggschiff ebenfalls mit. Innerhalb des Kampfgebietes gibt er Befehle an die Einheiten des Verbands. Da sich die Schiffe in einem sehr großen

nutzeroberfläche bunter nicht sein kann. Etwas weniger Farbe hätte es auch getan. Entschädigt wird der Spieler jedoch durch digitale Sprachausgabe und Animationen zwischen den einzelnen Missionen.
Hat sich der Spieler jedoch an die Farben gewöhnt, kann er mit Hilfe des Userinterfaces alle taktischen, navigatorischen und statistischen Funktionen abrufen. Es bedarf schon einiges an Erfahrung und Konzentration, um die Missionen zu bewältigen, die nicht mit "Easy" gekennzeichnet sind.
Sollte das Flaggschiff am Ende einer Mission noch existieren, wird eine weitere Mission eingeleitet, egal, ob der Spieler ge-



◀ So werden Raumschiffe gebaut

Bau Dir ein Alien...



"HELL'S GATE" OUTPOST DOUGLAS-OUYANG SYSTEM



ESC or Right Mouse Button to Exit

▲ Drogenumschlagplatz

wonnen hat oder nicht. Auf diese Art ballert und navigiert sich der FWA-Com-mander durch die verschiedenen, aus Einzelmissionen zusammengesetzten Kampagnen, deren Verlauf sich, je nach Sieg oder Niederlage, ändern kann.

Im Vergleich zu Rules of Engagement 1 fällt zuerst der Interfacescreen auf, der nicht mehr aus einem großen Bildschirm besteht, sondern bis zu vier verschiedene Oberflächen aus Navigation, Kommunikation, Gefechtsstand und so weiter enthalten kann. Der Zugriff auf wichtige Funktionen ist jetzt ohne Herumklicke-rei möglich; der Spielablauf ist somit um einiges schneller und bequemer.

Während in ROE1 noch Einzelmissionen bewältigt werden mußten, bietet ROE2 die bereits erwähnten Kampagnen. Beibehalten wurde das Interlock Game System, mit dem sich die Spiele Breach 2 oder 3 vom selben Hersteller integrieren lassen. Diese beiden Programme sind eher rollenspielerorientiert und handeln Kämpfe mit kleineren Fußtruppen und Einzelcharakteren ab. Sie werden aufgerufen, wenn zum Beispiel ein bewegungsunfähig geschossenes Raumschiff geentert wird.

Ebenfalls beibehalten wurden die Editoren. Diese erlauben es, eigene Raum-schiffe, Kapitäne, Feinde, Sternensysteme, Missionen und Kampagnen zu entwickeln. Wenn die Anteater, Basree oder Cyborgs nicht passen, der bastelt sich eben selbst seine Klingonen, Frogs oder Topsider nach Laune.

Rules of Engagement 2 ist ein Zeitvertreib, der so schnell nicht langweilig wird. Das Spiel sowie die Editoren sind einfach zu bedienen, wenn man erst ein-mal begriffen hat, worum es geht.

Dabei hilft die umfangreiche An-leitung, die bisher, ebenso wie das Programm, nur in englischer Sprache erhältlich ist. Eine deut-sche Version ist in Arbeit und soll Anfang August auf den Markt kommen.

tmb

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik.....	10
Anleitung.....	10
Spielablauf.....	9
Motivation.....	10
Gesamtnote.....	10

»GUT«



▲ Das Spielfeld aus der ET-Perspektive

66 Game Boy Spiele



Facts, Details und Praxistips

**Die unentbehrliche
Einkaufshilfe.
Fakten und
Einsteigertips zu
66 Game Boy-Modulen.
Vom Sportspiel
bis zum Adventure!
DAS Buch
für den Game Boy-Fan.
DM 29,80**

Für das Game Boy-Buch bitte Bestellkarte benutzen
TRONIC Verlag · Postfach 870 · 3440 Eschwege

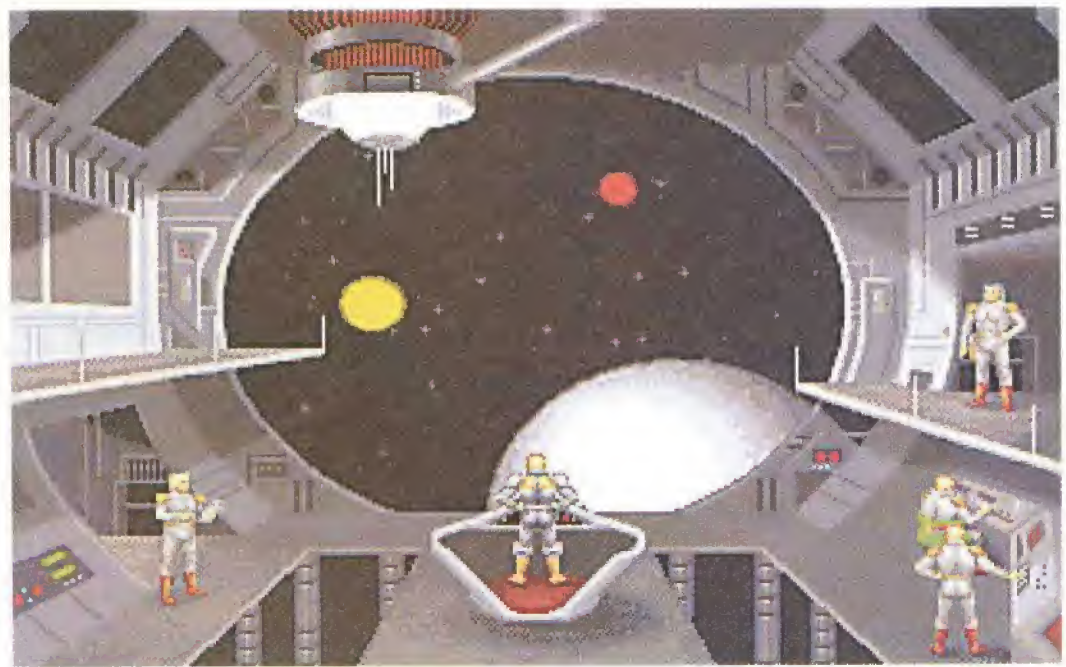
Fliegt der brave Lord fort

STARLORD -Preview-

System: PC, Hersteller: Microprose, England, Muster von: Hersteller.

Plötzlich stehst Du in dem Raum mit den Sternenkarten. Du stehst da und wunderst Dich, warum. Du kannst nichts ändern, Du kannst nichts erreichen. Aber Du bist einer von ihnen – ein Lord der Sterne...

PREVIEW



▲ Im Kartenraum des Schiffs

In der fernen Zukunft ist das Leben alles andere als angenehm. Es gibt kein Paradies, es gibt keine Missionen für den Frieden. Alles, was da ist, ist ein zerrissenes Sternenreich, das von habgierigen und mordwilligen Clans unter sich aufgeteilt wurde. Streit und Blutvergießen sind unter diesen Familien gang und gäbe, es geht schließlich um die Vormachtstellung – um die "Präsidenschaft" innerhalb dieses wüsten Gebildes.

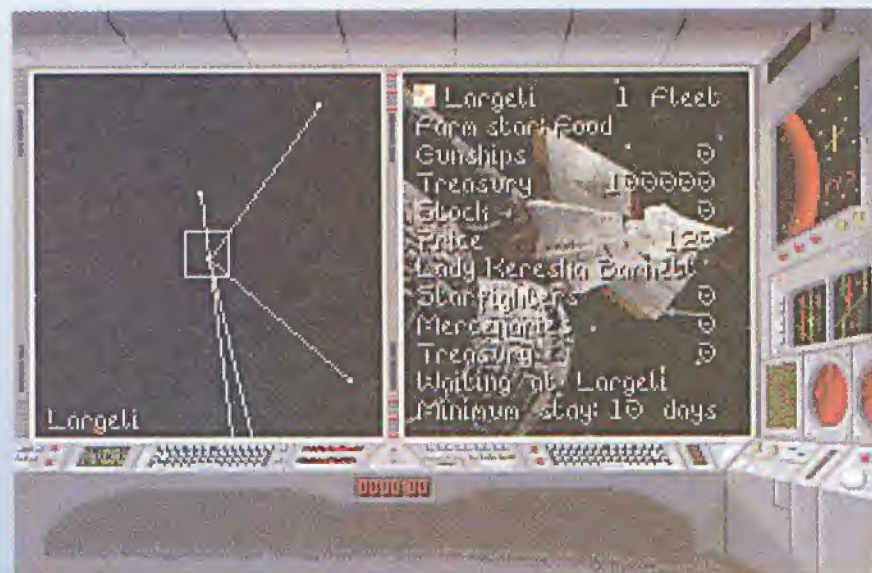
Der Spieler ist ein Starlord – so heißt auch das neue Spiel aus dem Hause Microprose. Ein Starlord steht einem Familien-Clan vor. Seine Aufgabe in diesen unruhigen Zeiten ist das Handeln. Gleichzeitig muß er sich aber an die Spitze der Lords setzen, um die Bewohner der Galaxis in eine bessere, würdigere Zukunft zu führen.

Ansichten eines Lords

Nachdem man sich im Sternenkartenraum wiederfindet, ohne überhaupt zu wissen, wie man dorthin gelangt ist, steht man erst mal vor einem Rätsel. Man sieht vor sich die Planeten, bekommt ihre Namen angezeigt und erfährt beiläufig, welcher Clan und welcher Starlord dort das Sagen haben. Die Flugrouten sind



▲ Wohin, Sternen-Lord, wohin?



▲ Handel im Wandel der Zeiten – oder so...

festgelegt, das Erreichen der Planeten somit kein Problem.

Der Handel erweist sich zu Anfang als wesentlich schwieriger. Zwar ist Geld vorhanden, die Waren jedoch lassen sich nicht so einfach unterbringen, außerdem gehören zu einem florierendem Geschäft der Kauf UND der Verkauf.

Erster Eindruck...

Starlord gibt sich auf den ersten Blick wie eine Handelssimulation mit Abenteuer-elementen. Richtig ist jedoch, daß Starlord ein ausgeklügeltes Strategiespiel ist, da der Spieler sich was einfallen lassen muß, um an die Spitze der Lords zu rücken.

Was sich uns an Grafik bisher bot, ist eher Massenware als hervorstechend, jedoch ist der Spielablauf nicht unbedingt grafikabhängig. Beim Spiel muß man sich vielmehr darauf konzentrieren, zum Fürsten der Lords zu werden und seinen eigenen Machtbereich zu erweitern.

Für Freunde dieser Art von Simulationen dürfte Starlord sicher eine Bereicherung des mit Elite und ähnlichen Spielen gefüllten Regals werden. Allerdings wird erst die Endversion zeigen, ob Starlord hält, was es verspricht.

jb

FIELDS OF GLORY

System: PC, VK-Preis: ca. 100 DM, Hersteller: Microprose, England, Muster von: Microprose, 82319 Starnberg.

Was soll ich testen? Napoleon? Also, für 'nen guten Cognac bin ich immer... – Ach so, ich soll die Schlacht von Waterloo nachspielen! Womit denn? Mit Fields of Glory? Was'n das'n?



▲ Brüssel? Prima, da gibt's den tollen Rosenkohl!

Waterloo anno '93

Vor zirka 170 Jahren gab es einen französischen Kaiser namens Napoleon. Dieser Kaiser – wir wollen ihn der Einfachheit halber "Nappi" nennen – also, dieser Kaiser war echt nicht gut drauf und hatte es immer auf andere Länder abgesehen. Wie bitte? Geschichte nicht so vereinfachen? Anspruch? Jugendliche Wißbegierde befriedigen? Na gut...

Napoleon Bonaparte und der Krieg

Nachdem Napoleon als Kaiser gescheitert war, wurde er auf die Insel Elba verbannt. Von dort entkam er 1815, zog postwendend wieder Richtung Paris und kehrte nicht geläutert, aber triumphierend dorthin zurück.

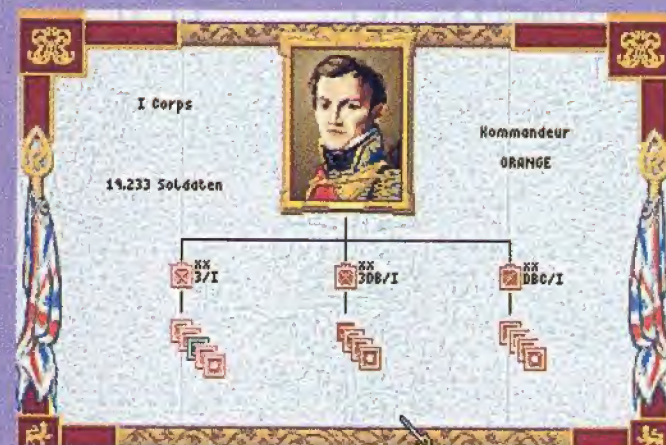
Seine Truppen, vormals geschlagen, formierten sich neu und schworen ihrem ehemaligen und zurückgekehrtem Oberbefehlshaber aufs neue die Treue.

Die ehemaligen Gegner, Briten und Preußen, die sich zu einer Koalition zusammengefunden hatten, mußten diese Ereignisse wohl oder übel zur Kenntnis nehmen, bedeuteten sie doch eine neue Kriegsgefahr. Es kam auch, wie es kommen mußte: Napoleon brachte seine Truppen genau zwischen die Armeen der Preußen und Briten und erzeugte zwei Fronten.

Soweit zum historischen Hintergrund des Spiels Fields of Glory. Der Spieler fängt genau da an, wo die Story aufhört: Napoleon befindet sich zwischen den Lagern der beiden Alliierten. Im Spiel sollen die historisch belegten Schlachten dargestellt werden, allerdings sind auch "ei-



▲ Es haben die Franzosen den Briten auf die Hosen, derweil die ollen Preußen die anderen be...sch...ummeln!



gene Kreationen" möglich. Ziel ist auf jeden Fall, die Truppe, die man gewählt hat, zum Sieg zu führen.

Die Strategie besteht darin, die einzelnen Truppenteile so zu platzieren, daß man gegen einen Angriff oder für eine Verteidigung gut gewappnet ist. Dabei werden als Hintergrund die Original-Schauplätze dargestellt; so wird auch die im Geschichtsunterricht breitgetretene Schlacht um Waterloo ausführlich für ein Gemetzel genutzt.

Immer wieder Krieg

Soweit zum Spiel, jetzt zur Bewertung. Zuerst einmal: Kennen diese Leute von Microprose eigentlich nichts anderes als die Darstellung von Kriegen, Tötungsmaschinen und Heldenschlachten? Gibt's denn keine anderen Themen? Das Handbuch von Fields of Glory geht so detailgetreu mit der Geschichte um, daß man sich bereits nach einigen Seiten fragt, ob Kriege – auch wenn sie ein paar Jahrhunderte alt sind – nichts weiter als ein paar Simulationen sind oder waren.

Kein Wort über die vielen Menschen, die dort ihr Leben ließen. Dafür um so mehr Worte über irgendwelche Heerführer, deren Knochen inzwischen genauso vor sich hin modern wie die derer, die sie in den Krieg geschickt haben.

Zum Spiel selbst: Die Grafik ist nicht gerade berau-

schend, da hat man schon mehr gesehen. Der Sound beschränkt sich auf das Abduln irgendwelcher Märsche (die Dinger haß' ich wie die Pest...) und auf Geräusche vom Kampfgetümmel. Die Spielzüge beschränken sich auf das Platzieren und Positionieren der Einheiten, um gegen die feindlichen Heerscharen anzutreten.

Ich weiß, daß sich jetzt wieder einige auf den Schlips getreten fühlen, aber meiner Meinung nach gehören solche Spiele in die Tonne. Aber ich bin nicht alleine und muß daher objektiv bewerten. Also bleibe ich bei der Wahrheit und sage, daß Fields of Glory (WAS für ein Titel, es sollte Fields of Madness heißen...) ein ausgeklügeltes taktisches und strategisches Knobelspiel ist. Aber ich mag's trotzdem nicht. Und das liegt wohl nur am Thema.

jb



▲ "Schiebemannchen" – Wohin mit der Truppe?

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik.....	6
Anleitung	10
Spielablauf.....	8
Motivation.....	7
Gesamtnote.....	7

»ZUFRIEDENSTELLEND«



Kohle aus Leipzig

RAILROAD TYCOON DELUXE

System: **PC** (mind. 386/16, 640 KB RAM, MS-DOS 5.0, VGA, 5 MB auf Festplatte, unterst. Maus, alle gängigen Soundkarten), empf. VK-Preis: **109,95 DM**, Hersteller: **MicroProse**, USA, Muster von: **MicroProse**, 82319 Starnberg.

Alle Jungs wollen Lokomotivführer werden! Stimmt nicht, ich wollte lediglich mit 30 weltberühmt sein. Okay, hat nicht geklappt: Vielleicht kann ich mich im hohen Alter doch noch mit der Eisenbahn anfreunden...



▲ Meine Lok heißt 1414

Wir schreiben das Jahr 1830. Soeben ist die Dampflokomotive erfunden worden, und innovationsfreudige Investoren warten nur darauf, mit Hilfe des neuen Verkehrsmittels zu Ruhm und Ehre zu gelangen. In Sid Meiers erweiterter Neuauflage des Strategieknüllers Railroad Tycoon könnt Ihr dazugehören und binnen eines Spieljahrhunderts in die Highscoregeschichte eingehen.

Über Startkapital verfügt Ihr schon. Los geht's also sofort mit der Standortsuche für eine vielversprechende Gleisverbindung. Ich habe mich für vertrautes Terrain entschieden und mich in Europa umgesehen. Etwas merkwürdig: München liegt an der Donau, die Weser ist ein schnurgerader Quellfluß und Berlin ein Dorf. Ich wähle Magdeburg als Ausgangs- und Leipzig als

Zielort für meine erste Städteverbindung, denn beide sind groß genug, um ein hohes Passagier- und Frachtaufkommen zu erwarten.

Mein Gleisbautrupp arbeitet rasend schnell und hat die Aufgabe nach wenigen Tastenanschlägen erledigt. Nun kommen die Bahnhöfe an die Reihe: Vier verschiedene (Streckensignal, Depot, Station und Terminal) stehen zur Verfügung, die sich in Bezug auf Baukosten und zu bedienendes Einzugsgebiet unterscheiden. Entgegen meiner lipplischen Natur bin ich nicht geizig – äh, sparsam – und gönne beiden Gemeinden je ein Terminal.

Prompt stehen Passagiere und Fracht auf den Bahnsteigen und warten auf Transport. Nahe Leipzig wird außerdem Kohle geschürft, die in Magdeburg zur Stahlverarbeitung benötigt wird. Also bestelle ich meine erste Lok. Gleich kann ich Waggons anhängen, einen Fahrplan gestalten, und kurz darauf setzt sich der Zug auch schon in Bewegung.

Die Reise dauert laut eingblendeter Datumsanzeige *Monate*; zugunsten der Spielbarkeit verzichtete man hier auf Realitätsnähe. Weil inzwischen eine Menge neuer Transportgüter in meinen Bahnhöfen aufläuft, sollte ich als nächstes an den Bau weiterer Loks und vielleicht sogar die Erweiterung des Streckennetzes denken. Doch dazu reicht mein Bares nicht mehr. Vertrauensvoll wende ich mich an den digitalen Makler, der mir schon das Startkapital besorgt hat. Und tatsächlich ge-

lingt es mir, meinen Kredit noch einmal kräftig aufzustocken. Anschließend läutet der Kalender das Jahr 1831 ein. Nun habe ich die Muße, mir die Bilanzen der ersten zwölf Monate anzusehen. Die freien Mittel sind beträchtlich geschrumpft; trotzdem habe ich bereits einen Überschuß erwirtschaftet. Ein Konjunkturschub hat nämlich die erworbenen Liegenschaften im Wert steigen lassen. Meine Aktionäre sind's zufrieden und sprechen mir als dem Geschäftsführer ihr Vertrauen aus. Ich hoffe, daß ich es rechtfertigen kann und auch die folgenden 99 Spieljahre erfolgreich meistere... Auf jeden Fall hat mich das Spiel schon jetzt vollständig in seinen Bann gezogen.

Leider, muß man sagen, bietet die Deluxe-Version für gestandene Tycoon-Railroader wenig Neues außer zusätzlichen Geländekarten, Zügen, einigen Zwischengrafiken, Sounds usw. Ein Upgrade für rund 70 DM lohnt sich wohl nur, wenn man unbedingt auch die Anden erschließen oder den Kilimandscharo untertunneln möchte.

Verbesserungswürdig ist die Steuerung, die sich als ein wenig umständlich erweist. Ansonsten: Sehr empfehlenswert!

sma



◀ Großer Bahnhof in Magdeburg

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik.....	9
Anleitung	10
Spielablauf.....	9
Motivation.....	12
Gesamtnote.....	10

»GUT«

**Hol es Dir,
das starke**



SPECIAL Nr. 21!

**Natürlich
hyperfrisch und
topaktuell! Für alle,
die beim Spielen den
Spaß haben und auf
zeitraubende
Herumraterie gern
verzichten wollen**



**JETZT am Kiosk oder mit beiliegender
Bestellkarte direkt anfordern**

3DO: The Indust

Noch bevor irgend jemand in Deutschland auch nur eine Schraube eines 3DO-Geräts gesehen hat, befinden sich zahllose Spielefreunde zwischen Alpen und Nordsee bereits in hohem 3DO-Fieber. Die ASM hat an dieser Epidemie mitgewirkt: Ausgabe 9'93 brachte für Deutschland den ersten umfassenden Artikel über die Technologie des neuen CD-Spielesystems. Hier kommt nun von unserem US-Korrespondenten Markus Krichel der Nachschlag: Neue Details, Hintergründe und Meinungen zu 3DO.



▲ Der Sanyo 3DO Interactive Multiplayer – eindeutig schlanker als Panasonics Ungetüm

Bevor wir mit dem zweiten Teil des 3DO-Artikels so richtig loslegen, ein paar Meldungen über den aktuellen Stand der Dinge: Der Panasonic 3DO Interactive Multiplayer soll, wie geplant und in der vorigen Ausgabe berichtet, tatsächlich schon im Oktober dieses Jahres auf den amerikanischen Markt kommen. Am geplanten Europastart im Frühling nächsten Jahres hat sich ebenfalls nichts geändert. Leider hat sich auch am Preis nichts geändert. Den will man immer noch bei 700 Dollar ansetzen.

Ein Unternehmen ohne eigenes Produkt?

Kritiker der 3DO Corporation bezeichnen diese herablassend als Unternehmen, das erntet, ohne zu säen. Tatsächlich stellt 3DO kein einziges Produkt her, sondern verkauft nur Lizenzen an Hard- und Softwarehersteller. Dennoch braucht man das nicht unbedingt schlimm zu finden. Immerhin hat ja die 3DO Corporation das eigentliche System entwickelt. Darüber hinaus kann gerade das intensive Lizenz-Marketing zu einer hohen Verbreitung von 3DO-Playern und Software beitragen – viel mehr, als wenn ein einzelner Hersteller sein eigenes System eifersüchtig hüten und ausschließlich allein ausbeuten wollte.

Die 3DO Corporation sieht ihre momentane Aufgabe in der Weiterentwicklung und Verbesserung der Technologie des Interaktiven Multiplayers (also der Konsole) und der weltweiten Vermarktung der Lizenzen. Außerdem will man die Lizenznehmer aktiv unterstützen. Wie wir erfahren konnten, haben beispielsweise alle lizenzierten Softwarehersteller kostenlosen Zugang zur 3DO-

Bibliothek, die über 60 Stunden Musik, 20.000 Soundeffekte, 20.000 Bilder, mehrere Stunden Filmmaterial sowie 350 Megabyte Clip Art und Hintergrundeffekte enthält.

Durch diese Strategie soll verhindert werden, daß 3DO in Wettbewerb zu seinen eigenen Lizenznehmern gerät. Diese wiederum sollen sicher sein, daß der Entwickler des Systems seinen Informationsvorsprung nicht ausnutzt, um den Markt zugunsten eigener Produkte zu manipulieren. Das wird ja etwa Microsoft in bezug auf Windows-Anwendungen immerwiedervorgeworfen.

Trip Hawkins, Gründer und Aufsichtsratsvorsitzender der 3DO Corporation, sieht sich als Mann mit einer Mission: Er ist angetreten, den Standard für interaktive Unterhaltung in der Videospielindustrie zu setzen. Durch finanzkräftige Partner und eine attraktive Lizenzpolitik für die Software- und Hardwarehersteller soll die Vereinheitlichung des Marktes vorangetrieben werden. Das wird bei Beobachtern der Computerszene nicht nur Begeisterung ernten: Immerhin ist ja mit dem Sterben dutzender Heimcomputersysteme im Laufe der achtziger Jahre auch ein Großteil des Schwungs und der Kreativität, die die "Freak"-Szene einmal ausgezeichnet haben, den Bach runtergegangen. Wenn letzten Endes nur noch der "Standardcomputer" überlebt, hat dieser auch für viele jede Faszination und jeglichen Zauber verloren und ist etwas "ganz Normales" geworden.

Betrachtet man im Hinblick auf 3DO allerdings die bisherige Entwicklung, so scheint der Erfolg dem Unternehmen Recht zu geben. Die Zahl der Softwarelizenznehmer ist zwischenzeitlich auf 340 Hersteller angestiegen. Mit AT&T und Sanyo wurden zusätzlich zu Panasonic zwei weitere Hard-

warehersteller gewonnen. Die 3DO-Aktie ist zur Zeit eine der heißesten Aktien an der amerikanischen Börse. Der Kurs hat sich zwischenzeitlich bei 29 Dollar eingependelt. Ganz schnelle Investoren konnten die Aktie im Mai noch zu einem Stückpreis von 15 Dollar erwerben.

Spiele per Telefon

Der amerikanische Kommunikationsgigant AT&T (das "größte Unternehmen der Welt") geht mit seiner Version des 3DO-Multiplayers, von dem leider noch keine Fotos zu bekommen waren, neue Wege. Das AT&T-Gerät unterscheidet sich von den Sanyo- und Panasonic-Modellen insbesondere dadurch, daß es über einen Telefonanschluß verfügt. AT&T plant ein interaktives Informations- und Unterhaltungsnetzwerk auf der Basis des 3DO-Systems. Dieser Service soll es dem Benutzer ähnlich wie bei CompuServe oder "Genie" erlauben, Informationen aller Art auf dem Bildschirm abzurufen. Außerdem wird es möglich sein, 3DO-Programme gegen eine Leihgebühr direkt in die Konsole zu laden und zu spielen. Der attraktivste Punkt wird aber sicherlich die Möglichkeit sein, mit mehreren am Netzwerk angeschlossenen Benutzern zu spielen. Entsprechende Mehrpersonen-Versionen populärer Spiele sind in Erprobung. Hier scheint sich ein neuer Trend anzukündigen, denn ähnliche Netzwerke wurden bereits von Sega und Nintendo angekündigt.

Der Rest der Industrie

"Sagen Sie uns Ihre Meinung über 3DO." So lautete, kurz und schmerzlos, unsere Frage an die folgenden prominenten Vertreter der amerikani-

try Strikes Back

schen Softwareindustrie. Es folgen die ebenso kurzen und schmerzlosen Antworten.

Lawrence Norman von **Mindcraft Software**: "Es scheint, daß der Großteil der Softwareanbieter vom Erfolg des Systems überzeugt ist. Mindcraft zieht die Veröffentlichung und Konvertierung seiner Produkte für das 3DO-System in der nahen Zukunft in Erwägung."

Marc Baldwin, Designer von *Empire Deluxe*: "Ich sehe in der 3DO-Technologie ein ausgezeichnetes Potential zur technischen Weiterentwicklung der elektronischen Unterhaltungsindustrie. Ob dieses Potential genutzt wird, wird die Zukunft zeigen."

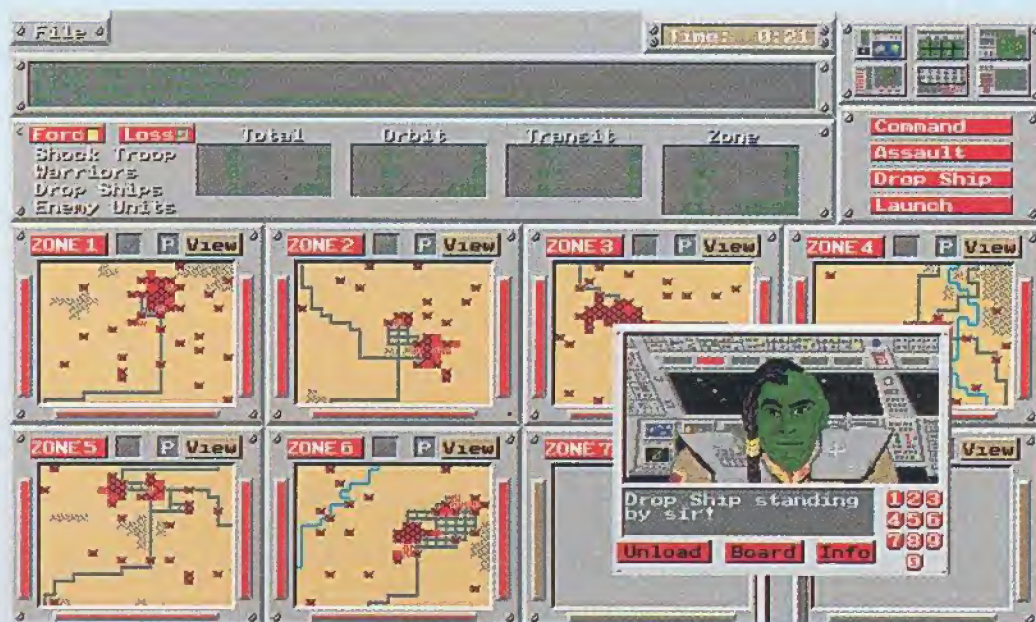
Ken Wu von **Megatech**: "3DO scheint zur Zeit das einzige Thema in der Branche zu sein. Wir sind uns zu diesem Zeitpunkt noch nicht im klaren, ob dies die richtige Zielgruppe für unsere Produkte ist, was nicht heißen soll, daß Megatech die Entwicklung von 3DO-Produkten in der Zukunft ausschließt."

Johnny Wilson, Chefredakteur der **Computer Gaming World**: "Wir wünschen der 3DO Corporation viel Erfolg mit ihrem neuen System. Allein der Versuch, ein Konsolensystem für die breite Masse zu entwickeln, ist begrüßenswert. Wir sind auf der anderen Seite besorgt über den Mangel an Informationen bezüglich präziser technischer Daten, etwa was die RAM-Kapazität angeht (*Das ärgert uns auch!* – Anm. d. Red.). Auch scheint mir die Tatsache, daß Joysticks in Reihe angeschlossen beziehungsweise miteinander verbunden werden müssen, um Multi-Player-Funktionen zu ermöglichen, nicht die optimale Lösung zu sein."

Schleichangriff von hinten

So, so – die Videospielewelt ist wieder heil, ein neuer Standard wurde gefunden. Die Zukunft ist eitel Frieden und Freude, und für jeden, der Hunger hat, gibt es Eierkuchen im digitalen Wunderland. Oder etwa doch nicht? Noch während sich

► **Mindcrafts anspruchsvolle Spiele wie Star Legions auf 3DO? Die Zukunft wird es zeigen**



alles im Glanze des 3DO-Systems sonnt und sich gegenseitig auf die Schultern klopft, pirscht sich heimlich, still und leise ein alter Bekannter an den 3DO-Thron und beginnt daran zu rütteln. Ein krisengeschütteltes US-Unternehmen namens Atari hat etwas Neues entwickelt (jawoll, geneigter Leser, genau die Firma mit dem umgedrehten Springbrunnen... – äh, ich meine Fujiyama-Berg, im Firmenzeichen.) Mit einem waschechten 64-Bit-Konsolensystem, das bislang den Arbeitstitel "Jaguar" trägt, will man an die Spiele-Glorie vergangener Tage anknüpfen. Das Interessanteste dabei ist, daß Atari zu diesem Zweck ein Joint Venture mit IBM eingegangen sein soll. Mehr zu diesem geheimnisvollen Ding könnt Ihr an anderer Stelle in der vorliegenden ASM lesen.

Ein anderer Angreifer, der 3DO den Markt der Hi-Tech-Spieleträume streitig machen will, ist das CD-32-System von Commodore, von dem man hier in den Staaten allerdings noch nicht viel gehört hat. In diesem Fall scheint Europa wohl einmal die Nase vorn zu haben. Ihr findet einen ersten Test auf den "Last Minute"-Seiten dieser Ausgabe.

Das neue Schlachtfeld der Multis

Der Videospiegelmarkt bringt bereits jetzt jährlich weltweit 5 Milliarden Dollar ein, und der interaktive Unterhaltungsmarkt steckt noch in den Kinderschuhen. Bereits jetzt scheint er sich zum Schlachtfeld multinationaler Konzerne zu entwickeln. Unter den Wettbewerbern befindet sich alles, was in der Kommunikations-, Unterhaltungs- und Computerbranche Rang und Namen hat.

Die Zeiten, in denen ein cleverer Programmierer über Nacht zum Millionär werden konnte, sind längst vorbei. Videospiele sind Big Business. Wenn ein Hersteller ein noch so sensationelles Produkt auf den Markt bringt, werden alle anderen sich wohl kaum mit hängenden Köpfen davonschleichen und aufgeben. Die Industrie der elektronischen Unterhaltung ist eine innovative Branche, die von sehr hellen Köpfen angeführt wird. Deren Bestreben wird immer darin liegen, den jeweils anderen zu übertrumpfen.

Und genau darin liegt meiner Meinung nach der Reiz des Ganzen. Wollen wir denn tatsächlich einen bleibenden Standard? Standardisierung hat den Beigeschmack der Stagnation. Wir wollen unsere Spiele heute neuer, schneller, bunter und realistischer als letzte Woche. Und was heißt denn eigentlich Standard? Der IBM-kompatible PC stellt sicherlich so etwas dar, und ich habe mittlerweile in 5 Jahren den vierten PC.

Damit wären wir am Schluß dieses Zweiteilers über das 3DO-System – den kommenden Spiele-Standard, der alle anderen Standards überflüssig machen soll. Oder ist es vielleicht bloß der Standard, der alle anderen Hersteller dazu anregt, etwas noch tollereres zu machen?

mk/sz



◀ **I'm (not) too sexy for my console – die Firma Megatech erwägt die Konvertierung ihrer Sexspielchen auf 3DO**



Schon in der letzten ASM konnten wir Euch ein paar Shots von T.F.X. zeigen. Bei einem Ortstermin bei Bomico in Kelsterbach hatten Vera und meinereiner die Gelegenheit, ein paar Missionen für Euch zu fliegen. Selbst Vera, die sich nun nicht gerade zu dem Flug-Freaks zählt, war begeistert.



▲ Attackeeeeee!

Reality-Action

T.F.X. -Work&Progress-

System: PC, Hersteller: Digital Image Design/Ocean, England, Muster von: Bomico, 65451 Kelsterbach

Es ist schon eine Augenweide, wenn Spieleprogrammierer ein gutes Intro auf den Screen zaubern; Digital Image Design (DID)/Ocean haben genau das zu ihrem neuen Renner T.F.X. (Tactical Fighter Experiment) mit fantastischer Perfektion via 3-D-Studio gemacht. Sozusagen als Live-Schaltung zum Runden Tisch der UN über UNTV. Die Animationen sind liebevoll gemacht, und die Überblendungen könnten ohne weiteres als Videoclip durchgehen.

Doch ein Intro sagt ja noch nicht viel über das Game aus. Es geht um Flugeinsätze über den Brennpunkten der Erde. Unter dem Banner der UNO dürft Ihr mit drei verschiedenen Fliegern für Ruhe und Ordnung sorgen und den Fieslingen (moralisch gesehen) einen überbraten. Ist das in Kolumbien mit den Drogenbaronen noch recht einfach zu vermitteln, wird es in Ex-Jugoslawien mittlerweile schwieriger. Spätestens seitdem die Moslems zwischen den Serben und Kroaten rumwuseln, ist die Sache mit den klaren Bösewichtern nicht mehr so eindeutig.

Aber lassen wir erst mal die Politik aus dem Spiel und kommen zum eigentlichen Game. In acht Szenarien dürft Ihr wahlweise mit dem Eurofighter 2000, Stealth Bomber oder einer F-22 loslegen. Die Grafik geht eindeutig in Richtung Strike Commander, wenn sie auch ein wenig



▲ Die UN berät über den Kriesenherd



▲ Diverse Außenansichten stehen natürlich zur Verfügung



▲ Start in die Nacht



▲ Kampf ohne Cockpit ist auch möglich, aber nicht besonders realistisch

umfangreicher ist. Gab man sich bei Strike Commander damit zufrieden, einsame Stützpunkte anzugreifen, darf bei T.F.X. das Target in einer Großstadt erst mal gesucht und mit der richtigen der 22 verschiedenen Waffentypen pulverisiert werden. Küstenlinien, Entfernungen, Gebirge, Städte und alle anderen Details sind maßstabsgerecht der Realität nachempfunden worden.

Aus den angekündigten 200 Missionen sind letztendlich nur knapp 130 geworden. Dafür gibt es aber einen sehr sauber durchdachten Mission-Builder im Programm, der ebenso einfach wie umfangreich ist. Targets werden in Gruppen zusammengefaßt und können per Pull-Down-Menü ausgewählt werden. Sofort blinken auf dem aktuellen Szenario alle typengleichen Targets auf. Ein Klick mit der Maus, und schon ist das Target gelockt.

Apropos Target-Lock, erinnert Ihr Euch noch an die Berichterstattung über den Golfkrieg und die "Chirurgischen Eingriffe"? Mit T.F.X. gibt es in dieser Richtung Reality-TV. Man ließ es sich bei DID nicht nehmen und ging mit der Programmierung so weit, daß einmal angerichtete Bombenkrater auch bei späteren Missionen noch vorhanden sind.

Die Story um die Einsätze herum ist dermaßen realistisch und aktuell, daß die Moralapostel wieder einmal ordentlich Grund zum in-die-Luft-gehen haben werden. Mir ist ein realistisches Szenario mit einem bißchen Geschichtsbewußtsein aber allemal lieber als die Möglichkeit, ohne Grund Menschen in Massengräber zu schicken. Beispiele für letzteres gibt es in der Spielebranche ja genug (fülle Dich, oh Feedback!).

Simulationstechnisch spielt sich T.F.X. in der obersten Klasse ab. Der Kopf ist frei



▲ Der Start vom Flugzeugträger gehört immer noch zu den Hochgefühlen des Fliegers



◀ Detailfreudige Grafik am Boden macht den Flug zum Erlebnis

► Das Cockpit mit exakten Instrumenten



im Cockpit beweglich. Das Head-Mounted-Display (HMD) bleibt ständig am Target dran und ist spieltechnisch wohl zum ersten Mal im richtigen Einsatz. Die Radarbilder sind exakt – im Gegensatz zu manch anderen Flugis. Das gilt ebenso für Flugverhalten, Detailtreue und Steuerung.

Es kommt aber auf den gewählten Modus an. Vom Flugtraining über den Simulator und den Arcade-Modus geht es



▲ Die Zwischenanimationen sind nicht von schlechten Eltern



◀ Auftanken in der Luft erfordert Fingerspitzengefühl am Joystick

bis zur kompletten Campaign und zum Posten des UN-Truppen-Befehlshabers.

Auf den ersten Blick ist diese Sim absolute Spitzenklasse. Die Storyline spricht jedoch eher ältere Semester an, denen der Strike-Commander-Background ein wenig zu dünn war. T.E.X. bleibt ein echter Kandidat für das Spiel des Monats. Für die-

se Ausgabe wurde es leider nichts mit einer richtigen Kritik, da wir (wie auch alle anderen bundesdeutschen Redaktionen, so Ocean) das Programm nur vor Ort ein paar Stunden lang ansehen konnten. Für uns jedenfalls eindeutig zu wenig Zeit für eine ausführliche Review. ■

CUS

BRUTAL SPORTS FOOTBALL -Preview-

System: Amiga 1200, geplant für: PC, Hersteller: Millennium, England.

Zum Anfang des Jahres sollte das Game noch "Beastball" heißen und war noch lange nicht fertig. Jetzt bekam es den Namen Brutal Sports Football – und ist fast fertig.

Brutal Sports Football – der Name reicht doch bestimmt schon wieder aus, um diverse Jugendschützer auf den Plan zu rufen. Und der Name ist hier weder Schall noch Rauch. Diese Mischung aus Fußball, Rugby und Kleinkrieg dürfte wohl genau das Richtige für Joystick-Artisten werden, die nur eine Aktion kennen: Draufhalten!

Tango Brutale

Worum geht's? Eigentlich um ein Sportspiel. Zwei Mannschaften mit je sieben Spielern treten gegeneinander an, wobei das Treten recht ernst genommen werden muß. Denn diese Mischung aus Rugby und Fußball besitzt zu einem nicht unerheblichen Teil Ähnlichkeit mit dem bekannten Wrestling – nur daß hier keine Show abgezogen wird.

Die Mannschaften setzen sich aus den unterschiedlichsten Gestalten zusammen: Wikinger, Eidechsen, Zauberer, kurzum, Monster wie Du und ich. Diese Typen müssen nun auf irgendeine Art und Weise versuchen, den Ball – sofern man diese Mörderkugel Ball nennen – in das gegnerische Tor – sofern man es Tor nennen kann – zu schießen. Dazu



▲ Spiele des Friedens, Spiele des Glücks...

stehen dem (richtigen) Spieler eine Menge an Bewegungsabläufen zur Verfügung, mit deren Hilfe er die Spieleigenschaften seiner Mannschaft koordinieren muß.

Gewonnen hat übrigens nicht nur die Mannschaft, die die meisten Tore erzielt, sondern im Zweifelsfall die, die einen Überlebenden auf dem Spielfeld zurückbehält – nichts für schwache Nerven also.

Zwei Arten von Spielen kann man auswählen: Entweder hält man drauf, was das Zeug hält, oder man spielt nach Regeln, von denen die wichtigste lautet: "Haltet drauf, was das Zeug hält!". Das klingt vielleicht ein wenig hämisch, ist es aber nicht, denn Erfolg hat man wirklich nur, wenn man sich benimmt wie Attila, der Hunnenkönig.

Neben dem Spielfeld bekommt der Spieler (der vor dem Computer sitzt) noch einen Radar-Bildschirm zu sehen, der ihm die Positionen der einzelnen Feldspieler anzeigt, außerdem bekommt er noch zu sehen, wer gerade am Ball ist – und an welche Adresse er den Kranz schicken soll!

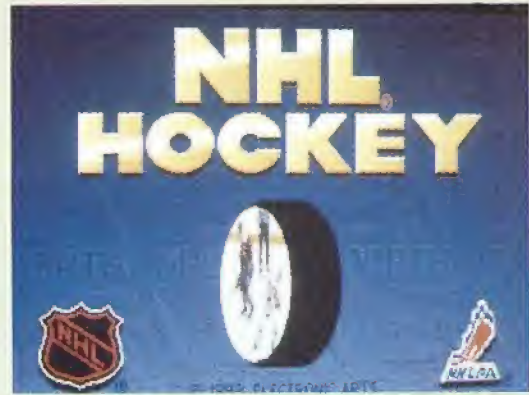
Brutal Sports Football kommt demnächst auf dem A1200 in 256 Farben, ebenso auf dem PC in VGA. Wir dürfen gespannt sein, was dann in der Endversion so alles (nicht?) zu sehen sein wird. ■

ddf/jb

Harte Jungs auf heißen Kufen

NHL HOCKEY

System: PC (mind. 386/25, 2 MB RAM, EMS, VGA, Festplatte, unterst. SoundBlaster, AdLib, Roland, Maus, Joystick), VK-Preis: ca. 120 DM, Hersteller: Electronic Arts, England, Muster von: Electronic Arts Deutschland, 33332 Gütersloh.



Neben Fußball ist Eishockey wohl die beliebteste Mannschafts-Sportart Deutschlands. Dementsprechend sind Eissportstadien zumeist ausverkauft oder bestechen zumindest mit dem unwiderstehlichen Flair bedrückender Enge, das jeden Klaustrophoben zu Begeisterungstürmen hinreißt.

Solltet Ihr Eishockey mögen, jedoch nicht willens sein, Euch den Verhaltensschemata von Stadionsardinen anzupassen (oder solltet Ihr gar solche Revoluzzer sein, die 50 DM für einen Stehplatz schlicht für überzogen halten), kann Euch geholfen werden. Für den Preis von 2 Stadionbesuchen könnt Ihr Euch eine ganze Liga nebst Eishalle zulegen, selbst spielen, habt einen Sitzplatz und braucht keine Erkältung zu befürchten (sofern die Ölrechnung bezahlt wurde).

Nur auf Kühnhackl und Konsorten müßt Ihr dabei verzichten, denn hier geht es nicht um die Bundesliga, sondern um die NHL – die National Hockey League, jene Liga, in der alle Top-Teams des nordamerikanischen Kontinents spielen.

Face Off mit den Edmonton Oilers

Aufgemacht ist das ganze wie eine Sport-sendung, die Ihr Euch gerade im Fernse-

Der Wald färbt sich langsam ocker, mitunter grinsen Euch des Morgens die ersten Reifkristalle entgegen, und ELECTRONIC ARTS legt auch gleich das passende Spiel zum nahenden Winter vor: NHL Hockey.

hen ansieht. Ein netter Moderator lächelt Euch an, und Eure Soundkarte gibt seine glasklar modulierten Begrüßungsworte wieder. Von diesem Studio aus könnt Ihr Euch durch diverse Menüs hangeln und in das eigentliche Spiel überwechseln.



▲ Wo ist Töpperwien?



▲ Artige Begrüßung



▲ Gleich geht's rund



Verhaltener Torjubel



▲ Aus dem Statistik-Block



▲ Check dem Body!

Bevor es jedoch auf das Eis geht, bedarf es erst einmal einiger Entscheidungen, die der Chef der Liga fällen muß. Da Ihr diesen illustren Posten innehabt, gebührt Euch die Ehre festzulegen, welche Teams von menschlichen Teilnehmern gesteuert werden sollen und welche unter der Kontrolle des Computers verbleiben. Außerdem darf bestimmt werden, wie lange ein Spieldrittel dauert.

Nun stellt der Computer noch schnell die Liga zusammen, und schon geht es los. Wahlweise mit Joystick, Maus oder Tastatur steuert Ihr Eure Spieler über das

Eis. Die beiden Tore befinden sich am oberen und unteren Ende des Spielfeldes, das der Bewegung des Pucks folgt, indem es auf und ab scrollt. Hier gibt es auch schon den ersten dicken Pluspunkt: Glattes, softes Scrolling, das niemals das Wesentliche aus dem Blickfeld verliert. Um die Übersichtlichkeit zu erhöhen, wurde der Puck etwas vergrößert. Jeweils der Spieler, der dem Puck am nächsten oder anspielbar ist, kann gesteuert werden. Unter dem betreffenden Crack erscheint dann ein blauer Stern, der ebenfalls der besseren Orientierung dient. Auch die Aktionsmöglichkeiten der Spieler sind dem echten Sport nachempfunden: Pässe, schnelle Gegenstöße und Bodychecks warten darauf, eingesetzt zu werden. Lediglich die (Un-)Fairness der Spieler läßt zu wünschen übrig; die Burschen sind rechte Engelchen, und richtig kernige Fouls sind eine Seltenheit.

Wie im Stadion

Neben dem eigentlichen Spiel könnt Ihr in NHL Hockey jedoch noch eine ganze Menge mehr machen. Da gibt es zum Beispiel eine Sendekabine, in der drei Pixel-reporter sitzen. Von dort aus könnt Ihr alle nur denkbaren Statistiken über Spieler, Liga oder Saison aufrufen. Aber das ist immer noch nicht alles, denn zwischen den einzelnen Matches könnt Ihr Euch sogar als Manager betätigen und Euch im Spieler-Ein- und -Verkauf üben.

Eines merkt man NHL Hockey deutlich an: Hier war ein Programmier-Team am Werk, das den Eishockey-Sport liebt. Ob es die wundervoll schräge Hammond-Orgel im Stadion ist, die glasklare Sprachausgabe oder die detaillierten Animationen, NHL Hockey sorgt mehr als einmal für staunende Gesichter. Tatsächlich fehlt nicht einmal die Sirene hinter den Toren, die mit Lauflicht und lautem Geheul einen Treffer verkündet.

//



ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik/Animation	10
Sound.....	10
Realitätsnähe	11
Motivation.....	10
Gesamtnote.....	10

»GUT«



Und es golft wieder...

PGA TOUR GOLF II

System: **Mega Drive**, empf. VK-Preis: **129,95 DM**, Hersteller: **Electronic Arts**, England, Muster von: **Hersteller**.

In der Juli-Ausgabe haben wir mit World Class Leaderboard von US Gold ein gutes Golfspiel vorgestellt. Jetzt holt Electronic Arts zum Gegenschlag aus und serviert uns den Nachfolger zum Erfolgstitel PGA Tour Golf. Teil eins war in grauer Vorzeit Spiel des Monats, und der zweite Streich hat noch mehr auf Lager! Die Grundprinzipien sind dieselben geblieben. Der Platz wird aus der Sicht des Spielers gezeigt, die Schlagrichtung in Ruhe festgelegt, bevor es bei der Schlagstärke aufs Timing ankommt. Natürlich spielt auch der Wind eine Rolle. Und bei PGA Tour dreht er sich ständig.

Weitere Neuerung: Man sieht den Ball erst vom Spieler wegfliegen, dann wird die Perspektive umgeschaltet, und man sieht das kleine weiße Etwas aufs Loch zufliegen. Und weil das Gelände uneben ist, gibt's fürs Putten noch ein Hilfsmittel: Die Bodenunebenheiten werden mittels eines Gitters angezeigt.

Damit es nicht so langweilig wird, wenn man allein ist, simuliert der Computer auch Gegenspieler. Hier steht eine halbe Kompanie zur Auswahl, jeder Kontrahent verfügt über persönliche Spieleigenarten. Doch das alles gab es schon beim ersten Teil.

Was ist also so neu, daß die große Zwo am Ende des Titels gerechtfertigt ist? Zunächst sind ein paar neue Anlagen dazugekommen. Die Möglichkeiten, den Ball anzuschneiden, sind verbessert worden. Außerdem ist ein neuer Spielmodus dazugekommen, bei dem es um Wetteinsätze zwischen den Spielern geht. Nicht offiziell turniermäßig, aber spannend!

Die Neuerungen sorgen dafür, daß PGA Tour Golf II locker das beste ist, was man auf dem Mega Drive in Sachen Golf bekommt. **al**



▲ Nur nicht die Nerven verlieren!

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik.....	9
Sound.....	8
Realitätsnähe.....	11
Motivation.....	11
Gesamtnote.....	7

»GUT«

Kampf der Klopse

WWF WRESTLEMANIA - STEEL CAGE CHALLENGE

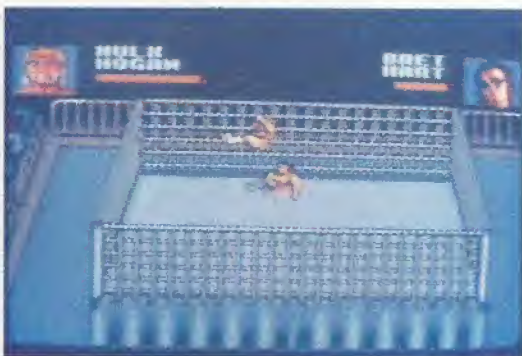
System: **Master System**, geplant für: **Mega Drive**, empf. VK-Preis: **99,95 DM**, Hersteller: **Flying Edge**, USA, Muster von: **Die Cassette**, 32423 Minden.

Was fürs Fernsehen richtig ist, kann auch im Videospiel so falsch nicht sein: Wrestling begeistert die Fans.

Wenn Hulk Hogan, Randy Savage und die anderen Superstars des Wrestling im Fernsehen auftauchen, sind die Fans aus dem Häuschen. Andere Zeitgenossen bekommen Wür-

anfälle und schalten ab. Lassen wir die Euphorie der einen und die Vorurteile der anderen außen vor, bleibt ein mittelprächtiges Spielchen übrig. Im großen und ganzen hat sich seit WWF Wrestlemania bzw. Super Wrestlemania nicht viel geändert. Das bedeutet eine ordentliche Palette Angriffsarten und das obligatorische Handgemenge. Sadisten und solche, die es werden wollen, dürfen auf den am Boden liegenden Gegner kräftig draufhüpfen. Das Ganze wie gehabt auch mit Zwei-Spieler-Option, verschiedenen Schwierigkeitsgraden und Turniernodus.

Neu ist vor allem die Option Steel Cage Challenge. Dann stehen die beiden wohlgenährten Kontrahenten nicht in einem Ring, sondern einem Stahlkäfig. Dadurch ändern sich ein paar Kleinigkeiten am Spiel – viel is es aber nicht. Die Grafik ist ein bisschen fusselig, aber dafür geht das Tempo in Ordnung. Kein Meilenstein der Softwaregeschichte, aber wer den Vorgänger noch nicht hat – das betrifft sowie nur die Mega Drive – und auf Wrestling steht, wird wohl kein allzu langes Gesicht machen. **al**



▲ Je fieser, desto fröhlicher

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik.....	7
Sound.....	6
Spielablauf.....	7
Motivation.....	8
Gesamtnote.....	7

»ZUFRIEDENSTELLEND«

Simulation

Der Preishammer...

SUPERVISION das Videospielsystem



zum Spezial-Einsteiger-Hammerpreis incl. Spiel *Crystball* und Kopfhörer

79,-
DM

Außerdem sensationell günstig:

Das **Spielepaket:**
5 Spiele
zusammen

99,-
DM

Spielauswahl ganz nach Eurem Geschmack:
Von Action bis Fantasy ist alles dabei.

Ihr habt die Wahl:

1. SUPER ACTION PAKET

EAGLE PLAN • CHALLENGE TANK
P 52 SEA BATTLE • SPACE FIGHTER
TASAC 2102

2. SUPER SPORT PAKET

TENNIS PRO 92 • SOCCER CHAMPION
OLYMPIC TRIALS • GRAND PRIX
2-in-1 CROSS + BLOCKBUSTER

3. SUPER JUMP & RUN PAKET

SSSNAKE • HERO KID
HONEY BEE • CARRIER
POLICE BUST

4. SUPER FANTASY PAKET

ALIEN • JAGUAR BOMBER
GALACTIC CRUSADER • CHIMERA
2-in-1 EAGLE PLAN + HASH BLOCKS

5. SUPER LOGIK PAKET

BLOCKBUSTER • SUPER BLOCK
LINEAR RACING • DANCING BLOCK
MATTIA BLATTA

Laßt Euch dieses Schnüppchen nicht entgehen! SUPERVISION - das einzige Videospielsystem mit verstellbarem Superbildschirm.

Einfach bestellen: Ausschneiden, ausfüllen und ab damit. An das:

JC Service Center
Mozartstr. 39
15831 Mahlow
oder telefonisch: 03379/39320

Bitte ankreuzen. Hiermit bestelle ich:

SUPERVISION	79,- DM
1. Super Action Paket	99,- DM
2. Super Sport Paket	99,- DM
3. Super Jump & Run Paket	99,- DM
4. Super Fantasy Paket	99,- DM
5. Super Logik Paket	99,- DM
Netzadapter für SUPERVISION	19,95 DM

Adresse: _____

Datum/Unterschrift _____

Versandgebühr: 5,- DM
Zahlung per Nachnahme oder mit beiliegendem Verrechnungsscheck.

Hürdenlauf und Wadenkrampf

SOCCER-MANAGER

System: PC (EGA/VGA),
VK-Preis: ca. 30 DM, Her-
steller: Zeppelin, England,
Muster von: Hersteller.

Fangen wir am besten mit dem Soccer-Manager für den PC an. Bei dem Teil handelt es sich um die wirtschaftliche Simulation eines Fußballvereins. Der Spieler ist Manager, Trainer, Kassenwart, Sturmstipze und Tier-Entschuldigung, Mannschaftsarzt in einem, kurz gesagt: der Vereinsdödel.

Nun ist so ein Fußball-Manager ja eigentlich ganz nett, aber wie man so etwas besser macht, haben uns die Leute von Software 2000 schon voreinem Jahr gezeigt. Meine Meinung? Sport ist Mord!

»ÄUSSERST DÜRFTIG«



▲ Fußball für Arme: Soccer-Manager

WORLD CRICKET

System: PC (EGA/VGA),
VK-Preis usw.: siehe Soc-
cer Manager.

Der zweite Kandidat nennt sich World Cricket. Aha! Nichts gegen Cricket, aber

Irgendwie nehmen mich meine Kollegen nicht ernst. Komischerweise darf ausgerechnet ich – die negative Sportskanone – Low-Budget-Sportspiele testen.

spielt das hier jemand außer den Briten, Australiern und Indern? Nein? Na gut, man kann ja dazulernen.

Von der Aufmachung her sehen sich der Soccer-Manager und das World Cricket sehr ähnlich; auch hier geht es um Wirtschaftlichkeit und Ligaplatzierung. Allerdings sind für einen Nicht-Cricket-Spieler die Regeln erstmal ein Buch mit 97 Siegeln.

Abgesehen davon schenken sich beide Programme nichts, auch der digitale Cricket-Spieler hakt an allen Ecken und Kanten. Meine Meinung: Lieber Kotelett als Cricket!

»KANN JEMAND
CRICKET?«



▲ Was'n'das'n? Cricket? Nie gehört...

INTERNATIONAL ATHLETICS

System: PC, VK-Preis usw.:
siehe Soccer Manager.

Kommen wir zur Nummer drei! International Athletics von der gleichen Firma macht uns alle zu kleinen Ben Johnsons, fragt sich nur, womit unser-einer gedopt wird... – nein, Markus, nicht Flaschbier! Der hier vorgestellte Siebenkampf besteht aus 100-Meter-

Lauf, Weitsprung, 110-Meter-Hürden, Speerwurf, Hochsprung, Kugelstoßen und Diskuswerfen. Die Disziplinen kommen auf dem Bildschirm ein wenig behäbig daher, die Grafik hätte ein wenig besser sein können – aber alles in allem ein echter Fortschritt. Zwar sind die Bewegungen per Tastatur oder Joystick gewöhnungsbedürftig, aber so im Team von mehreren Leuten könnte das Programm für Kurzweil sorgen. Na ja, sagen wir mal: Sport ist gesund!

»NAJA«

INTERNATIONAL TENNIS

System: PC, VK-Preis usw.:
siehe Soccer Manager.

Kommen wir zum Kandidaten Nummer vier. Da hätten wir International Tennis. Hier wird – wär hätte das gedacht – Tennis gespielt, entweder alleine gegen den Rechner oder zu zweit mit zwei oder mit vier Spielern (so was nennt man Doppel – ich hab' was gelernt...). Die Animationen der Spielsequenzen sind recht flüssig, und die einstellbare Spielstärke des Computergegners reicht aus, um Wimbledon-Feeling zu bekommen. Meine Meinung: Nicht schlecht – aber wer ist Boris Becker?

»GUT«



CARNAGE

System: PC, (EGA/VGA),
VK-Preis usw.: siehe Soc-
cer Manager.

Nummer fünf ist mein Favorit! Nicht etwa, weil das Spiel so toll wäre, nein! Aber wo bitteschön kann man ein Wanzenrennen veranstalten, bei dem sich die Viecher gegenseitig zerbomben? Nein, keine Bange, wir sind immer noch beim Sport, ich rede von einem Autorennen namens Carnage. Dort sitzt der Zuschauer in etwa 1 Kilometer Höhe und schaut auf den kompletten Kurs. Die Wagen sehen tatsächlich aus wie kleine, bunte Wanzen. Man tritt gegen drei Mitfahrer an (mindestens zwei computergesteuerte plus höchstens zwei menschliche) und fährt wie ein Psychopath um die Kurven. Ab und zu darf man etwas Nitro in die Verbrennungskammerstäuben, was dem Wagen einen raketenähnlichen Vorschub gibt, und seinem Gegner Minen vor die Räder streuen, auf daß der fahrbare Untersatz zu Kunststoffgranulat werde.

»WITZIG«

jb



▲ Becker beckett und Graf schwächelt...

◀ Da fliegt mir doch das Blech wech...



Links, die dritte

LINKS CHAMPIONSHIP COURSE: THE BELFRY

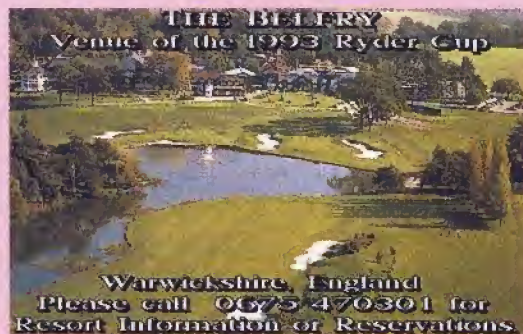
System: PC, (mind. 386DX25, SVGA (Vesa), HDD, Maus, Links oder Links386 pro oder Microsoft Golf, unterst. Sound-Blaster, AdLib), VK-Preis: ca. 60 DM, Hersteller: Access, USA, Muster von: Hersteller.

Auf ein neues: Nach den ersten beiden Zusatzkursen für das Golfwunder Links386 Pro geht es nun endlich auf den europäischen Kontinent – zum diesjährigen Ryder-Cup!

Daß es auch net- te Grüns und Fair- ways jenseits des großen Teichs gibt, war dem amerikanischen Hersteller des Golfspiels Links bis jetzt egal – die einheimische Kundschaft ging vor. Das wird nun anders: Mit der neuen Kursdisk Belfry ver- schlägt es den Links- oder Microsoft-Golf-Spieler nach Wishaw in England.

Der erste Halbkurs ist einen Tick einfacher als der zweite. Die Fairways sind recht gerade, die Grüns sanft gewellt – geübte Putt-Spezialisten werden sich da einige Birdie-Chancen erarbeiten. Das feuchte Naß wird dann auf dem zweiten Halbkurs zum echten Problem, besonders an den Löchern 10 und 18, den Highlights des Kurses. Wer auf einen Eagle scharf ist, landet mit dem Ball nur zu schnell im Wasser oder Baum. War Pineburst 2 doch ein wenig zu simpel und Mau- na Kea nur für Profis, so ist Belfry mit seiner guten Mischung aus unter- schiedlichsten Schwierigkeitsgraden der loh- nende Kompromiß. ■

msu



▲ Vom Feinsten: Blick auf den neuen Kurs

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik/Animation	11
Sound.....	10
Realitätsnähe	11
Motivation.....	11
Gesamtnote.....	11

»SEHR GUT«

Alles Banane

ARCADE FRUIT MACHINE

System: PC, (alle ATs, VGA, un- terst. SoundBlaster, AdLib), ge- plant für: Amiga, VK-Preis: ca. 30 DM, Hersteller: Zeppelin Games, England, Muster von: Hersteller.

Zocken ist teuer: Als Hobby kaum finanzierbar, kann das Münz-Glückspiel jetzt auf den heimischen Screen verlegt werden. Geboten wird ein einarmiger Bandit mit ein paar ganz heißen Früchtchen.

Dieser pro- gram- mierte

Spielautomat hat ein richtiges Spielziel: Be- freie die Münze, sprich: Knacke den Jackpot! Nichts einfacher als das: Mit ein bißchen Glück sammelt man Punkte auf den Walzen, denn manche Früchte tragen noch einen Bonus mit sich herum. Ist die Leiste gefüllt, wird eines von sechs Sonderspielen ausgelost. Am gewinnbringendsten ist dabei der "Nudge Pot". Hierbei erscheint eine Frucht auf allen drei Walzen in der Mitte – das gibt einen hohen Gewinn, der sogar noch riskiert werden kann. Bei den anderen Spielen kann man z.B. einen Gewinn auf der Risikoleiste oder auf den Walzen auslösen lassen, ein Lauflicht rechtzeitig abstoppen oder einen Kleingeldbonus (entsteht aus verlorenen Gewinnen) abräu- men. Daß ist tatsächlich Spaßig, aber nicht lange. Denn was natürlich fehlt, ist der Nervenkitzel. Sobald die Kohle verzockt ist, drückt man einfach ein paar Credits hinzu, und weiter geht's. Auf Dauer hilft da nur die echte Zockerkiste – oder besser die totale Abstin- enz. ■

msu



▲ Imitation: Geld gibt's keins

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik.....	7
Sound.....	7
Realitätsnähe	8
Motivation.....	6
Gesamtnote.....	7

»ZUFRIEDENSTELLEND«

KaroSoft

Jürgen Vieth

AMIGA

Airbus A-320, USA-Edition, deutsch	99,00
A-Train, komplett deutsch	89,00
Arabian Nights, komplett deutsch	69,00
B 17, Handbuch deutsch	72,50
Bundesliga Manager prof. 2.0, kpl. deutsch	76,50
Burntime, komplett deutsch	74,50
Body Blows, Anleitung deutsch	55,00
Chaos Engine	55,00
Civilisation, komplett deutsch	82,50
Combat Air Control, Anleitung deutsch	+ 67,50
D - Day, Handbuch deutsch	92,50
Darkmere, deutsch	+ 82,50
Desert Strike, Anleitung deutsch	62,50
Dune II, deutsch	57,50
Eishockey Manager, komplett deutsch	79,90
Football Manager III, Anleitung deutsch	76,50
Goal (Kick Off III), deutsche Version	55,50
Gunship 2000, Handbuch deutsch	69,00
History Line, komplett deutsch	79,50
Lemmings II, komplett deutsch	69,00
Lost Vikings, komplett deutsch	74,50
Indiana Jones IV, komplett deutsch	85,00
Monkey Island II, komplett deutsch	85,00
Sensible Soccer 92/93	55,00
Sim Earth, komplett deutsch	88,00
Sim Life, komplett deutsch	89,00
Syndicate, komplett deutsch	67,50
Tornado, Handbuch deutsch	+ 74,50
War in the Gulf, komplett deutsch	74,50
Woodys World, Anleitung deutsch	55,00
Yo Joe, Anleitung deutsch	59,95

MS-DOS

A - Train, komplett deutsch	95,00
Aces of the Pacific, Handb.dt./Aces Mission	79,50/49,00
Aces over Europe, deutsche Version	79,50
Burning Steel, komplett deutsch	89,00
Burntime, komplett deutsch	89,00
Civilisation, komplett deutsch	95,00
Civilian Aircraft Fl.-Trainer 2.2, kpl. deutsch	+ 88,90
Comanche, Max.-Overkill, komplett deutsch	95,00
Comanche Data, komplett deutsch	55,00
Cyberace, komplett deutsch	89,00
Die Siedler, komplett deutsch	89,00
F 15 III, Handbuch deutsch	89,00
Flight Simulator 5.0	125,00
Fields of Glory, komplett deutsch	95,00
Freddy Pharkas, komplett deutsch	74,50
Scenery „Sound & Graphics Upgrade“ (FS 4)	55,00
Scenery „Dt.Küsten“/„Frankf./Hessen“, je	49,00
Scenery „Mittelgebirge“ u. „Rheinl.-Ruhrgebiet“, je	49,00
Grand Prix (MICROPROSE), Handbuch dt.	95,00
Indiana Jones IV, komplett deutsch	97,50
Kings Quest VI, komplett deutsch	88,00
Lands of Lore, komplett deutsch	69,00
Lothar Matthäus, komplett deutsch	74,50
Links por 386er, Handbuch deutsch	89,00
Links Course: „M.Kea“/„Pineh.“/„Banff“/„Belfry“, je	47,00
Inca, komplett deutsch	CD-ROM 124,90
Der Patrizier, komplett deutsch	CD-ROM 98,00
Indiana Jones IV, deutsch	CD-ROM + 95,00
Legend of Kyrandia, dt./engl.	CD-ROM 82,50
Revell „Motorstars“, Anltg.deutsch	CD-ROM 99,00
Gunship 2000 incl. Mission	CD-ROM 105,00
Jütland	CD-ROM 114,95
Seventh Guest, incl.Video, Anltg. dt.	CD-ROM 139,00
Might and Magic V, komplett deutsch	95,00
NHL Hockey, Handbuch deutsch	+ 89,00
Day of the Tentacle (Maniac M. II), kpl. dt.	95,00
Monkey Island II, komplett deutsch	89,00
Patrizier, komplett deutsch	89,00
Pinball Dreams, Anleitung deutsch	69,50
Pirates Gold, komplett deutsch	95,00
Privateer, Handbuch deutsch	+ 95,00
Protostar, komplett deutsch	85,00
Railroad Tycoon De Luxe, Handb. deutsch	82,50
Sherlock Holmes, komplett deutsch	88,00
Space Quest V, komplett deutsch	79,50
Strike Commander, Handbuch deutsch	95,00
Strike Commander Speech Pack	42,50
Syndicate, komplett deutsch	89,00
Tornado, Handbuch deutsch	74,50
Ultima VII, Teil II, Handbuch deutsch	89,00
Ultima Underworld II, Handbuch deutsch	82,50
Warlords II	89,00
X - Wing, Handbuch deutsch	95,00
X - Wing Mission Disk, Anleitung deutsch	47,00
Soundblaster 2.0, „De Luxe Edition“, deutsch	145,00
Soundblaster pro „De Luxe Edition“, deutsch	259,00
Soundblaster 16, Handbuch deutsch	375,00
Gravis-Joystick, schwarz	76,50
Gravis Joyst. „Analog Pro“ (5 Feuerknöpfe)	94,50
Virtual Pilot, Flug- u. Fahrsim.-Steuerung	175,00

+ = bei Drucklegung noch nicht lieferbar

Änderungen vorbehalten. UPS-Versand = DM 15,00

Vorkasse DM 8,00, Post-Nachnahme DM 9,00
UPS-Nachnahme DM 15,00
Ausland nur Euroscheck plus DM 25,00

KaroSoft

Postfach 404, 40704 Hilden

Telefon 02103/4 20 88

oder 02103/4 20 22

Liste kostenlos!

(Bitte um Angabe des Computertyps)
Kein Ladenverkauf • Nur Versand

Wir schwelgen in Felgen

F1 POLE POSITION -Preview-

System: SuperNES, Hersteller: UBI-Soft, Frankreich, Muster von: UBI, 45481 Mülheim.

PREVIEW

Auf die Frage, ob ich zufällig ein Rad ab habe, kann ich nur antworten: "Nein, sind alle Viere noch dran! Bin gerade noch Rennen gefahren mit F1 POLE POSITION."

Die Beliebtheit von Autorennen auf Konsolen oder Rechnern nimmt bei mir mit steigender Quantität stetig ab. Kein Wunder, denn man sieht eigentlich immer das gleiche: Ein paar Pixel-Formeleinser oder -Motorräder, die immer gleich groß bleibend auf einer mehr oder minder hochwertigen Hintergrundgrafik so tun, als wenn sie sich auf dem Nürburgring befinden. Dementsprechend groß war die Freude bei mir ("Ach da schau an, ein Rennspiel, wie selten, was gibt's im Fernsehen?"), als Marcus mir ein Modul für das SNES auf den Tisch legte. Aber – wie sagte schon der lernunlustige Kannibale? Probieren geht über studieren!

F1 Pole Position unterscheidet sich weder im Thema noch in der Ausstattung von den anderen Spielen dieses Genres. Und

Wo geht's denn lang?



▲ Gibt's hier auch Bordkanonen?

doch hebt es sich hervor. Das liegt erst mal an der Grafik, diese ist – trotz weniger Elemente – detailreicher und flüssiger. Das Gefühl, auf einer Asphaltstrecke zu fahren, kommt wirklich gut herüber. Der Bildschirm ist zweigeteilt, während oben mindestens ein Mitfahrer seine Runden dreht, gilt der untere Bereich ganz unseren eigenen Fahrkünsten. Die jeweilige Rennstrecke und der eigene Wagen werden gezeigt.

Warum sind die anderen schneller?

Begonnen wird mit einer Wahl zwischen 16 Rennplätzen auf der ganzen Welt. Man darf den Schwierigkeitsgrad wählen, indem man das Wetter vorherbestimmt (trocken, naß, gemischt) und sich eine Anzahl Gegner aussucht. Der Wagen kann nach eigenem Geschmack ausgesucht und ausgerüstet werden. Wer also meint, er könne mit Sonnenreifen im dick-

sten Regen rumkurven, kann das ohne Schwierigkeiten tun. Neben den Reifenmischungen kann man noch am Getriebe, an der Bremse und an anderen Teilen des Renners "herumbasteln". Wer dabei seinen eigenen Fähigkeiten nicht über den Weg traut, kann alles auf Automatik stellen – was aber keine Garantie für einen Grand Prix ist.

Dann geht's endlich auf die Piste. Die Startposition wird ausgelost, auf der "Pole Position" findet man sich selten wieder. Gas gegeben wird mit dem Feuerknopf des Multipads, die Richtung mit den Cursor-Tasten bestimmt.

Schon beim Start fällt auf, daß sich die Fahrt sehr realitätsnah anläßt: Wenn man nicht vernünftig losfährt, findet man sich gleich in der Wildnis wieder.

Das Spiel läßt sich auf mehrere Arten absolvieren, entweder nutzt man die Option "Battle" oder "World Grand Prix". Während bei "Battle" die Kurse frei festgelegt werden und man im Grunde nur ein "Auf-Sieg-Fahren" veranstaltet, geht es beim Grand Prix um die "Weltmeisterschaft". Dementsprechend kann man auch Trainingsrunden absolvieren oder Testläufe machen, um die jeweilige Rennstrecke näher kennenzulernen.

F1 Pole Position ist für Freunde der "heißen Öfen" eine willkommene Bereicherung der SNES-Rennspiele. Das Spiel ist grafisch gut, der Sound ist ganz nett und die Motivation – gerade beim Grand Prix zu zweit – sehr hoch. Wer mal wieder so richtig Ölgeruch schnuppern will, sollte sich das Kännchen auf den Tisch stellen und mit F1 Pole Position heiße Reifen fahren.

jb



▲ Wieso sind die anderen schneller?

Sport für Unsportliche

FOOTBALL MANAGER 3

System: **PC**, empf. VK-Preis: **119,95 DM**, Hersteller: **Addictive**, England, Muster von: **Prism Leisure**, England.

Angst vor Sportverletzungen? Wie wär's dann mit einer Sport-Simulation am Computer? – Was, auch noch zu actiongeladen? Na guuuut, dann spielen wir eben Sport-Management, denn dabei hat sich noch niemand verho-

Man muß schon ein Faible für diese Art von Spielen haben: Sportmanagement bedeutet stundenlange Transaktionen, angefüllt mit Spielerkäufen, Preisgestaltung und Werbemaßnahmen. Der Lohn der Arbeit ist oftmals nicht mehr als eine nette Hymne oder das aufmerksame Schulterklopfen des Vereinspräsidenten.

In diesem Bereich lauert auch der Football-Manager-3 von Addictive auf die Geldbörse der PC-Spieler: Er bietet nichts Neues, aber das in recht nettem Rahmen. Bei den Spielen kennt das Programm Details wie Gelbe Karten, Fouls und Abseits. Unentschiedene Spiele werden nach englischer Zählweise mit einem und Siege mit drei Punkten ge-

FM3: Swansea City 0 - 0 Brentford (Erste Hälfte)



▲ Mausgestützt ausgeknobelt, müssen sich die strategischen Feinheiten hier auf dem Rasen bewähren

wertet. Die zur Verfügung stehenden Mannschaften rekrutieren sich ausnahmslos aus den englischen Ligen. Addictives Managerspiel kann also seine Herkunft nicht verleugnen, auch wenn Programmtext und Anleitung in (reichlich holprigem) Deutsch verfügbar sind.

Im Spielverlauf kommt durchaus Stimmung auf, wenn die Spieler die eingestellte Taktik auf dem Rasen umsetzen. Dies läßt sich in Drauf- oder Schrägsicht beobachten. Allerdings hauen weder Grafik noch Sound den Fußballfan von irgendwelchen Hockern.

Ach ja – aber das habt Ihr ja inzwischen selbst gemerkt: Bei *Football Manager 3* geht es wie so oft natürlich nicht um American Football, sondern um *Fußball*, auf Englisch auch *Soccer* genannt – wann werden sich Briten und Amerikaner endlich auf eine Sprache einigen.

Ulrich Schmitz/sz

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik.....	7
Sound.....	5
Spielablauf.....	7
Motivation.....	8
Gesamtnote.....	7

»ZUFRIEDENSTELLEND«

MIG 29-Preview-

System: **PC**, (mind. 286, 640 KB RAM), Hersteller: **Spectrum Holobyte**, England, Muster von: **Hersteller**.

Die MIG 29 ist eines jener Kampfflugzeuge aus einer russischen Waffenschmiede, die auf Grund ihrer Flugeigenschaften und dem einfachen, aber genialen Aufbau auch die hiesigen Militärs zu Begeisterungstürmen hinreißt.

Die MIG 29 kommt nun auch auf die heimischen Bildschirme. Man mag über Kampfflugzeuge denken, was man will, aber die Simulationen haben ein gewisses Etwas.

Die Installation der drei HD-Disketten muß wohlüberlegt sein, denn die drei Disks sind nicht selbst lauffähig, sondern basieren auf dem Falcon 3.0, einem Programm aus dem gleichen Hause. Bei der Installation werden die alten Missionen und Dateien überschrieben, wer also den

Russisch High

Nachdem der geübte Bildschirmflieger sich jahrelang mit westlichen Flugzeugen am östlichen Flughimmel herumgetrieben hat, darf er diesmal mit einem Erzeugnis aus dem Osten Löcher in die westliche Luft reißen. MIG 29 heißt der Flugdrache.



▲ Über den Wolken sollte doch irgendwas grenzenlos

Falcon trotzdem behalten will, muß sich ein zweites Verzeichnis auf der Platte einrichten und den Falcon doppelt installieren. Nach dem Start geht's dann direkt in die Pilotenkanzel, und zwar zu einem Zeitpunkt, an dem die Kiste schon in der Luft liegt. Geflogen wird am besten mit Joystick, die Tastatur ist – wie bei allen Flugsimulatoren – für "Kampfeinsätze" wirklich nicht geeignet. Das Cockpit kann in verschiedenen Auflösungen dargestellt werden, je nach Kenntnis werden Instrumente und Anzeigen hinzu- oder weggenommen.

Die Flugeigenschaften der MIG sind wie auch beim Falcon 3 sehr gut, allerdings auf "kleineren" PC (ab 286er) nur dann, wenn man keinen Wert auf Detailgenauigkeit der Landschaft und der Flugzeuge legt. Richtig gut wird die Sache allerdings mit einem "aufgemotzten" PC, ein 486/50 ist hier optimal als Fluggerät zu gebrauchen.

jb

PREVIEW

ELECTRONIC ARTS™

Warum stellt neben anderen renommierten Softwarehäusern auch Electronic Arts den Amiga ins Abseits? Weil es sich – laut Aussage diverser Hersteller – einfach nicht mehr lohnt: Die verkauften Software-Stückzahlen machen die Entwicklung für diesen Computer "unrentabel". So was sorgt dann natürlich auch bei EA und den unter diesem Label vertreibenden Entwicklerfirmen für äußerste Vorsicht, was neue Projekte angeht.

Raumhandel und U-Boote

Im Rahmen PC und Mega Drive ist hingegen von solcher Art Zurückhaltung wenig zu spüren. Unter Volldampf steht diesbezüglich nicht nur **Origin**. Von den "Ultima"-Machern ist noch vor

Neues auf der ganzen Linie gibt es bei Electronic Arts zu vermelden. Ob PC oder Konsole, so gut wie keine Hardware ist vor neuen EA-Programmen sicher. Nur der Amiga, seufz, bleibt leider außen vor.

mit der Einrichtung des Bads und der dort installierten Toilettenschüssel anstellen könnt, will ich erst einmal Eurer (schmutzigen?) Phantasie überlassen.

Monstersport und Baseballrobots

Viel Hau-Ruck und Hau-Drauf gibt es in **Mutant League Hockey**. Hier wurde der ohnehin schon recht rüde Eishockey-Sport in eine Phantasiewelt verlegt, in der die aberwitzigsten Monster dem Puck hinterherjagen. Das ist nach **Mutant League Football** EAs zweiter Monstersport-Auflauf, und im Gegensatz zum Football können wir hierzulande mit Eishockey auch richtig was anfangen. Ergo: einer der Titel, den die Sportfans unter Euch (die nicht immer alles so tierisch ernst nehmen) nicht versäumen dürfen.

In grafischem Edelgewand und mit vielen guten Ideen gewürzt kommt **2020 Super Baseball** daher. Diese Science-Fiction-Version von Amerikas beliebtester Sportart öffnet die Stadien auch für Roboter,

Electronic Arts

Weihnachten mit solch bahnbrechenden Neuheiten wie **Privateer** (Elite move over!), der kosmischen Handels- und Erkundungssimulation im Wing-Commander-Universum, und **Shadow Caster**, einem Fantasy-Action-Spiel in bester 'Underworld'-Tradition, zu rechnen.

Zurück zu den Wurzeln begeben sich NovaLogic, die zwar mit Comanche große Erfolge erzielten, ihre ersten Lorbeeren jedoch für die U-Boot-Simulation **Wolfpack** erhielten. Mit **SSN-21 Seawolf** steht Euch ein technisch und spielerisch gehörig erweitertes Game ähnlicher Zielrichtung ins Haus. "Torpedolos", kann man da nersagen.

Saftiges für SEGA

Besonders nett bedacht wird SEGAs Mega Drive. Der Popularität dieser Konsole entsprechend stehen für das nächste Halbjahr ca. fünfzehn neue Titel auf dem Programm. Eines der interessantesten der kommenden Monate ist **Haunting**. Dort dürft Ihr in die Rolle des völlig neuartigen Helden Polterguy schlüpfen. Dieser ist seines Zeichens Gespenst – Punk-Geist, um genau zu sein – und muß versuchen, seine angestammte Residenz von lästigen Sterblichen zu befreien. Dazu gilt es, in allerlei Möbelstücke und Haushaltsgegenstände zu schlüpfen und damit herumzuspuken.

Ihr könnt Euch sicher vorstellen, daß ein Sofa, das plötzlich zum Leben erwacht und anstelle einer Sitzfläche ein riesiges Maul hat, schon für einige Ahs und Ohs bei den Bewohnern sorgt. Was Ihr alles



▲ **James Pond III**



▲ **James Pond III**



▲ **SSN-21 Seawolf**



▲ **Blades of Vengeance**

die sich als Schläger, Fänger und Läufer verdingen können. Größtes Problem hier: leider wieder eine uramerikanische Sportart, von der hierzulande kaum einer die Regeln kennt.

Schwertschwinger und Fischagenten

Mitten in tiefste Fantasy-Regionen katapultiert Euch **Blades of Vengeance**. Wahlweise in der Rolle eines brutalen Barbaren, einer eleganten, aber wehrhaften Amazone oder eines weisen Druiden darf einmal mehr das Märchenland von Monstern, Unholden und anderem bösen Gelichter gereinigt werden. Grafisch aufwendig gemacht, sucht man hier die neuen Ideen allerdings wohl vergeblich. Sollte jedoch Golden Axe eines Eurer Lieblings-Games sein, so dürftet Ihr auch mit **Blades of Vengeance** gut bedient sein.

Nach zwei spektakulären Abenteuern ist der Fischagent **James Pond** kein Unbekannter mehr. Seine Auseinandersetzung mit dem bösen Dr. Maybe geht jetzt in die dritte Runde. Diesmal hat sich der



▲ **Mutant League Hockey**



▲ **Dieser Adapter macht's möglich: Vier Spieler wetteifern am Mega Drive**

◀ **Mutant League Hockey**

ts dreht auf



▲ **Haunting**



▲ **2020 Super Baseball**



▲ **Haunting**



▲ **2020 Super Baseball**

Schurke auf dem Mond versteckt und James sein bisher größtes Abenteuer vor sich: noch mehr Levels, noch mehr Bösewichter und nebenbei die habebücheste Hintergrundstory aller Zeiten. Pond-Fans dürfen jetzt schon die Joysticks vorwärmen, denn auch die neuen Abenteuer zählen wieder zu den reinrassigen, hochklassigen Jump'n'Run-Spielen. Wurden die ersten beiden Teile noch auf dem Amiga entwickelt und dann auf Mega Drive und andere Systeme konvertiert, steht bei EA diesmal die Konsole im Vordergrund.

Um alle Unkenrufe, die behaupten, Videospiele förderten die Vereinsamung des Individuums, endgültig zum Verstummen zu bringen, wird es von EA auch einen Vier-Spieler-Adapter für das Mega Drive geben. Dieser ermöglicht simultanes Spielerlebnis für bis zu vier Spieler und wird insbesondere von den neuen EA-Sportspielen wie z.B. Soccer unterstützt.

Der Streifzug durch EAs Entwicklungsabteilungen zeigte Vielversprechendes, Ausgefallenes und im großen und ganzen vor allem qualitativ Hochwertiges. Ihr dürft Euch also auf ein paar hübsche Weihnachtsgeschenke freuen.

tl



Helden gehen nicht unter

INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS

System: **PC-CD-ROM** (mind. 386/25, 640 KB RAM, VGA, unterst. SoundBlaster, AdLib, Roland, Maus, Joystick), VK-Preis: **ca. 110 DM** (engl. Version), **ca. 130 DM** (gepl. dtsh. Version), Hersteller: **LucasArts, USA**, Muster von: **Softgold, 41564 Kaarst**.

Was der Mann mit dem Schlapphut schon mit Bravour auf vielen Disketten erledigt hat, darf er jetzt mit einigen Extras auf einer CD wiederholen: Die schon legendären Abenteuer des Dr. Indiana Jones auf der Suche nach Atlantis.

Tatkräftig unterstützt von einer attraktiven (und schlagfertigen) Dame, zeigt Indy den Nazis, wo das Orichalcum hängt.

Helden gehen vielleicht nicht unter, aber Städte schon! Und wenn sie Atlantis heißen, sind sie definitiv untergegangen.

Ori... was? Na ja, das magische, aus Atlantis stammende Zeugs eben, aus dem die Nazis unvorstellbare Energien erzeugen wollen und mittels dessen Indys Freundin ihre 'Visionen' hat.

Mit verbürgter Geschichte hat das Ganze natürlich nur noch sehr wenig zu tun, aber das ist ja auch völlig egal – Hauptsache, es macht Spaß. Und Spaß werdet Ihr mit diesem Programm ohne Ende haben, denn die Gags sind gut wie eh und je. Wieder gibt es drei unterschiedliche Lösungswege: Ihr könnt also allein, d.h. nur mit Eurem Grips oder Euren Fäusten bewaffnet, auf die Suche nach der sagenhaften Zivilisation gehen oder aber Euer Glück zusammen mit Sophia versuchen. Die Lösungen sind recht unterschiedlich,



▲ Indys größtes Abenteuer: Ein Muß für alle Adventure-Fans!

Ihr bekommt also quasi drei Spiele in einem.

Daß Indy nicht dumm ist, zeigt sich auch in der Tatsache, daß er inzwischen das Sprechen gelernt hat. Der Schauspieler, der ihm seine Stimme leiht, ist einfach Spitze, auch wenn er momentan noch kein Deutsch kann. Aber das wird sich ja möglicherweise noch ändern.

Wer unter Euch Indy IV noch nicht als Disketten-Version besitzt, für den kann es nur eine Devise geben: Kauft Euch das Teil!

»GUT«

Ein Goblin kommt selten allein

GOBLIINS

System: **PC-CD-ROM**, (mind. 640 KB RAM, VGA, Maus, CD-ROM mit Audioanschluß, unterst. AdLib, SoundBlaster, Pro Audio Spectrum, MDO Inter-sound), geplant für: **CDTV**, VK-Preis: **ca. 90 DM**, Hersteller: **Coktel Vision, Frankreich**, Muster von: **Bomico, 65451 Kelterbach**

He, Leute, schmeißt schon mal Eure Denkmaschinen an! **COKTEL VISION** hat jetzt das erste Goblin-Abenteuer auch auf CD gebannt und wird Euch rauchende Köpfe bescheren.

Ihr kennt die Goblins noch nicht? Und schon gar nicht die mit den drei I? Tja, dann ist Euch bisher eine Menge Spaß entgangen, denn so eine abgedrehte Story läuft einem nur selten über den Screen.

Kein Geringerer als der Goblkönig höchst persönlich verliert seinen blaublütigen Verstand, als während eines gemütlichen Essens im kleinen Kreis ein fieser Zauberer seine königliche Voodoo-Puppe mit Hammer, Nadeln und Kitzelfedern bearbeitet. Eine Medizin muß her, schließlich ist eine Gummizelle kein passender Aufenthaltsort für einen Monarchen.



▲ Drei Freunde sollt Ihr sein

Drei Goblins mit sehr unterschiedlichen Fähigkeiten machen sich auf den Weg, und nur in enger, aufeinander abgestimmter Zusammenarbeit ist es möglich, die einzelnen Rätsel zu lösen. Die Puzzles sind zu meist ziemlich schwierig und benötigen eine Menge Geduld und Phantasie. Richtig verrennen könnt Ihr Euch aber nicht, denn die drei Helden können einen Screen erst dann verlassen, wenn sie alles Nötige erledigt haben. Abgeschlossene Aktionen werden mit einem Paßwort belohnt.

Der schrillen Story angepaßt geben sich die bunten, plakativen Bilder. Die Gnome sind ganz witzig animiert und zeigen ihre Zustimmung oder Ablehnung zu einer gerade erledigten Aktion recht deutlich. Zugelegt hat in der CD-Version vor allem der Sound. Viele neue und witzige Soundeffekte sorgen zusammen mit der neuen Hintergrundmusik für reichlich Abwechslung. Und wie immer bei Coktel Vision kann das Ganze natürlich auf deutsch genossen werden.

»GUT«

tl

ERIC THE UNREADY

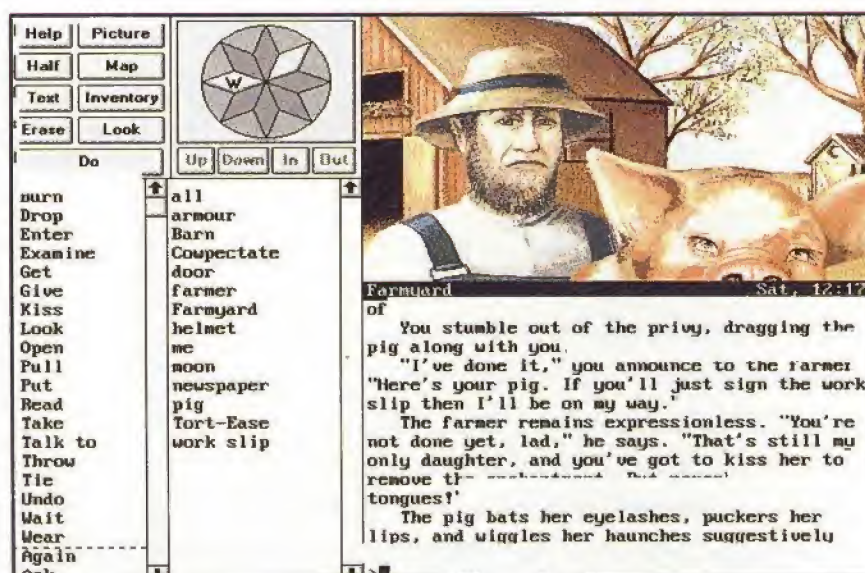
System: **PC-CD-ROM** (mind. 386, 640 KB RAM, zwischen 3 und 14 MB auf Festplatte, EGA o. VGA, unterst. Maus, Sound-Blaster, AdLib, Roland), VK-Preis: **ca. 120 DM**, Hersteller: **Legend**, USA, Muster von: **Rushware**, 41564 Kaarst.

Mittelalterlich

Oh, holde Minne, holde Maid, des Ritters liebster Zeitvertreib – so oder so ähnlich hat sich uns das Mittelalter bisher dargestellt. Mutige Recken, dräuende Drachen und gar lieblich lächelnde Schönheiten waren an der Tagesordnung. Jetzt endlich wird dieses schiefe Geschichtsbild zurechtgerückt: Eric the Unready zeigt uns, wie es damals wirklich war!

Es ist so ähnlich wie mit unserem Bundeskanzler: Gebt ihm einen Fettnapf, und er tritt hinein. Eric steht ihm da in nichts nach. Wenn er als Ritter ohne Furcht und Adel irgendwo aufkreuzt, dann ist die Katastrophe nicht weit.

Ob er nun ganz nebenbei ein Pulvermagazin in die Luft jagt oder Kühe durch seinen bloßen Anblick in Panik versetzt und damit den Stall in Trümmer legt – Eric weiß nie so genau, warum gerade ihm das alles passiert. Schließlich hatte er im Fall der Kühe doch nur ein verzaubertes Schwein aus der Grube unter dem Klohäuschen geholt, um ihm durch einen Kuß wieder menschliche Gestalt zu geben (leider handelte es sich



▲ Ein Schwein mit falschen Wimpern

hierbei allerdings um eine Verwechslung, so daß Eric statt eines dankbaren Vaters lediglich ein verliebtes Schwein am Hacken hatte).

Ein fernsehbegeisterter Zauberer samt Satellitenschüssel, ein Excalibur in Bananenform, Eiscrème als Juckpulver für Bäume, Killer-

Schildkröten und aggressive Einhörner, da merkt man schnell, wo's lang geht und daß viel Phantasie gefordert ist, um dieses Adventure zu einem guten (Happy-) Ende zu bringen.

Obwohl Eric the Unready von witzigen Einfällen nur so sprüht und sich selbst und viele populäre Spiele auf die Schippe nimmt, mutet die Kombination aus Textadventure und CD doch ein bißchen seltsam an, denn von irrem Sound oder dicken Animationen ist nicht viel zu sehen bzw. zu hören. Wer Eric bereits als Disketten-Version besitzt, sollte deshalb von einem Kauf Abstand nehmen.

»GUT«

tl

Der Höllen-Hubi

GUNSHIP 2000

System: **PC-CD-ROM**, (mind. 286/10, 640 KB RAM, VGA, Maus und Joystick empfohlen, unterst. Roland, AdLib, Sound-Blaster), VK-Preis: **ca. 120 DM**, Hersteller: **Microprose**, USA, Muster von: **Die Cassette**, 32423 Minden.

Spätestens seit dem Vietnam-Krieg sind Kampfhubschrauber nicht mehr aus den Arsenalen der Welt wegzudenken. So ein richtig gutes Napalm-Bombardement läßt sich halt doch am besten aus einem Hubi inszenieren.

Gleich sieben der modernsten, schnellsten und am schwersten bewaffneten Hubschrauber haben die Spieldesigner von Microprose in Gunship 2000 gepfercht. Damit liegt nicht nur eine repräsentative Sammlung modernster Hubschrauber als Simulation vor, sondern auch eine ordentliche Portion Action auf Datenträger.

Wie Ihr sicherlich ganz richtig vermutet, gehtes in den vielen Missionen mal wieder darum, möglichst viel kaputt zu machen, ohne selbst dabei kaputt gemacht zu werden. Dank Bordradar, Sidewinder-Raketen und großkalibrieriger Schnellfeuerkanone eine Aufgabe, die nicht allzu schwer ist. Wahlweise finden die Einsätze in Europa, auf den Philippinen, inmitten des ewigen Eises der Antarktis oder rund um den Persi-

schen Golf statt (Ihr seid herzlich zu einer Partie "Hau den Saddam" eingeladen. Keine Lust? Hut ab vor so viel Niveau!!).

Für jeden gelungenen Einsatz gibt es Auszeichnungen. Innerhalb des Spiels stellt sich das als Großaufnahme einer stolz geschwellten Heldenbrust dar, die sich nach und nach mit Orden schmückt. Allzuviel Ehrendekoration für dieses Spiel dürfen die Programmierer jedoch nicht erwarten. Technisch routiniert umgesetzt, hapert es an der Grafik: Gefüllte Vektorgrafik, mäßig schnell animiert und ohne überwältigenden Detailreichtum. Dafür dürft Ihr Euch jedoch auf ein speziell für den CD-ROM-Betrieb optimiertes Spiel freuen, das auf der Festplatte lediglich einige wenige Steuerdateien einrichtet.

Bis zur Stunde liegt dieses Game jedoch leider nur in einer Importversion aus den USA vor, mit der es einige kleine Probleme gibt: Das Spiel wurde naturgemäß auf die amerikanische Tastatur eingerichtet, und die unterscheidet sich ein wenig von der deutschen. Es kann Euch also ohne weiteres passieren, daß Ihr eine wichtige Taste erst nach längerem Suchen findet.

tl



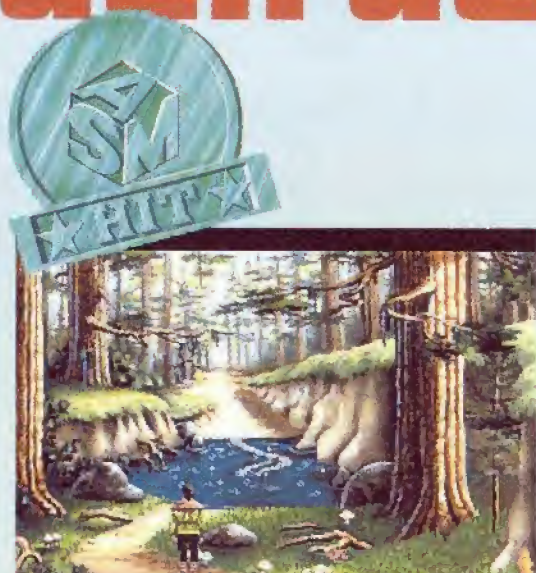
▲ Happy Hubi: Gunship plus Szenario-Disks in einem Pack

»ZUFRIEDENSTELLEND«

Die Leiden des jungen A.

KING'S QUEST VI - HEUTE GEERBT UND MORGEN VERSCHWUNDEN

System: **PC-CD-ROM**, (mind. 386SX, 2 MB RAM, VGA, Maus, Soundkarte mit DAC, unterst. AdLib, SoundBlaster, Sound Source, Roland, General Midi), geplant für: **Mac**, VK-Preis: **ca. 120 DM**, Hersteller: **Sierra On-Line**, USA, Muster von: **Sierra On-Line**, England.



▲ Durch diese hohle Gasse ...

Was wäre Sierra On-Line ohne die King's-Quest-Serie, und was wäre die Serie ohne Liebesglück und Liebesleid! Nichts? Na ja, zumindest nicht so viel. Deshalb führt nun auch auf der silbernen Scheibe Prinz Alexanders schwieriges Werben um seine angebetete Cassima die Geschichte des Königshauses von Davenport in bester Tradition fort.

Von allen Teilen der King's-Quest-Serie ist der sechste Teil mit Abstand der schwierigste. Allerdings sind nicht nur die Rätsel bestens durchdacht, auch grafisch hat sich eine ganze Menge getan. Zusätzlich verwöhnt das Programm mit viel Musik und sogar digitalisierter Sprache in einigen

Sequenzen, wobei die CD-ROM-Version als besonderes Schmankerl einen kräftig erweiterten Soundtrack in die Lautsprecher schiebt. Und auch der Humor kommt nicht zu kurz.

An der Schmalz-Story hat sich im Vergleich zur Disketten-Version naturgemäß nichts geändert. Immer noch treibt eine echt rührende Herzensangelegenheit Prinz Alexander weg von zu Hause und hinein ins Land der Grünen Inseln. Alex verschafft sich bei den Insulanern einen ziemlich dramatischen Einstand mittels eines waschechten Schiffbruchs.

Neben netten Leuten – wie dem sehr hilfsbereiten Buchhändler, dem Jester oder dem Pfandleiher – warten die Inseln auch mit äußerst wundersamen Dingen auf: Zwei sich ständig streitende Schachbrett-Köni-

ginnen oder ein scheues Loch-in-der-Wand, das man nehmen, woanders wieder anbringen und dann als Guckloch benutzen kann, geflügelte Superwesen oder eine Nachtigall als Postbote gibt es wahrlich nicht alle Tage.

Trotzdem ist KQ6 kein Mußkauf, wenn man bereits Besitzer der Disketten-Version ist – wer KQ6 jedoch noch nicht kennt, der sollte unbedingt zugreifen.

»GUT«

F-117A

System: **PC-CD-ROM**, (mind. 286/16, unterst. AdLib, Roland), empf. VK-Preis: **130 DM**, Hersteller: **Microprose**, USA, Muster von: **Die Cassette**, 32423 Minden.

Der standhaften Truppe von Simulationsfliegern unter unseren Lesern haben wir eine gute Nachricht mitzuteilen: Jetzt gibt's F-117A und F-15 Strike Eagle II in einer optimierten CD-ROM-Version.

Hurra, da hüpfen die Fliegerherzen vor Begeisterung, weiß es doch jetzt endlich, was in den Herbstferien angestellt wird. Ob sich dieses CD-ROM-

Fliegerferien

Pack für Euch tatsächlich lohnt? Wir werden ja sehen. Gleich zu Anfang ein Pluspunkt: Die beiden Spiele begnügen sich damit, einige wenige Steuerdateien auf Eure Festplatte zu bannen, ansonsten steigt die Action komplett von der CD. Und das tatsächlich auch noch mit einer akzeptablen Geschwindigkeit.

Nach dem Hauptmenü geht's in die eigentlichen Simulationen, die echt Microprose-like mächtig mit dem Säbel, sprich mit den Sidewinders rasseln. Das bedeutet im Klartext Dutzende deftiger Einsätze über Feindesland mit gehörigem flugstrategischem Einschlag. Hier wird nach dem Motto geflogen: Wo sause ich mit meinem Jet lang, möglichst ohne in die Reichweite gegnerischer Raketenstellungen zu kommen.

Besondere Extras wie mehr Grafik, zusätzlichen Sound etc. werdet Ihr jedoch vergeblich suchen. Von der Anpassung an das CD-ROM ab-

gesehen, ist alles geblieben, wie's war. Wer die Spiele noch gar nicht kennt, muß wissen, daß hier solide Vektorgrafik wartet, die zwar recht flott animiert ist, andererseits aber auch nicht allzuviel Detailtiefe bietet.

Summa summarum ist dieser Doppel-pack unter dem Strich nur für diejenigen unter Euch ein echter Gewinn, die noch keines der beiden Spiele besitzen und dabei knallharte Flugi-Fans sind. In diesem Falle findet Ihr hier eine echte Herausforderung für mehr als einen Nachmittag. Wer allerdings schon eines der Games sein eigen nennt, sollte überlegen, ob er das zweite tatsächlich noch braucht. Eine klitzekleine (moralische) Warnung: Von Kuba über Syrien bis hin zu Nordkorea reicht die Liste der Angriffsziele. Es wird also wieder Gedankengut aus Uncle Sams prall gefüllter patriotischer Ader vermittelt. Damit habt Ihr kein Problem? Na dann, schleunigst die Pilotenbrille auf die Nase, und ab ins Cockpit.

»ZUFRIEDENSTELLEND«



◀ Wen haben wir denn heute in die Pfanne?

Um Philips' Multimedia-Player CDI ist es in letzter Zeit etwas ruhig geworden. Ankündigungen von neuen Eingabegeräten wie Maus und Trackball wurden ab und zu in den Medien erwähnt, gerüchteweise existieren schon lauffähige Testmuster der Full-Motion-Video-Zusatzkarte, und auf der CeBIT im Frühjahr munkelte man sogar von einer portablen CDI-Variante mit LCD-Farbbildschirm. Das Wichtigste am ganzen System ist jedoch die Software, und die gibt es tatsächlich schon real am Ladentisch zu erwerben.

CDI wie noch nie



▲ Der vorletzte Inca hat Problemhaut

Da freut sich der CDI-Besitzer: Es gibt neues Softwarefutter für die mittlerweile wahrscheinlich vielerorts schon zum exklusiven CD-Player degradierten Home-Multimedia-Maschinen. Gleich eine ganze Kiste prägefrischer Silberlinge flatterte uns ins Haus. Was sich hinter den klangvollen Namen verbirgt und ob sich die Premiere zu Hause in der erste Reihe lohnt, erfahrt Ihr jetzt.

Go for Gold

Die gute Nachricht zuerst: Mit *Inca* von Coktel Vision liegt erstmals ein richtig handfestes Multimedia-Adventure-Spektakel fürs CDI vor. In vier Sprachen, mit atemberaubend schönen Animationen und digitalisierten Realfilmen zeigt das Philips-System mal so richtig, was es kann und für was es gebaut wurde. Trotz zahlreicher Action-Sequenzen ist das Spiel auch mit dem Standard-Fernbedienungsjoystick gut spielbar. Aufgabe ist es, als letzter Sohn der stolzen Incas gegen den bösen Eroberer Pizarro vorzugehen.

Was jeder schon vermutet hat, bewahrheitet sich: Die Incas waren ein erfindungsreiches Völkchen, das den interstellaren Raumflug genauso gut beherrschte wie den Reisanbau.

Seit 500 Jahren wartet der alte Huayna Capac auf das Erscheinen des in den Prophezeiungen

angekündigten El Dorado. Ob sich der Spieler als Inkarnation dieses Erlösers entpuppt, zeigt sich erst, wenn eine bestimmte Reihe Aufgaben erfüllt ist.

Der Gottheiten-Test führt über zahlreiche "Point and Klick"-Rätsel, durch 3D-Dungeons und diverse Raumschlachten. Das Spiel ist dabei in mehrere Sequenzen unterteilt, die durch ein Passwort angewählt werden können. Passworte erhält man natürlich nur, wenn man sich in einem Spielabschnitt als wahrer El Dorado bewiesen hat.

Inca ist ein hervorragender Multimedia-Klassiker, der in der CDI-Version nichts an Originalität eingebüßt hat.

Wir fahr'n, fahr'n, fahr'n...

Beim *Video Speedway* von ISG setzt sich der Spieler hinter das Steuer diverser Rennwagen und braust auf bekannten Rennstrecken um Ruhm und Ehre. Insgesamt 10 Kurse stehen zur Verfügung, die mit Wagen in drei verschiedenen Leistungsklassen befahren werden können. Von Go-Kart-Rennen über Formel 3000 bis hoch zur Formel-1-Klasse können je nach fahrerischem Geschick die verschiedensten Weltklassefahrer angewählt werden.

Die Grafik ist auf der Bahn etwas öde, dafür können sich die scrollenden Hintergründe und Menüs sehen lassen. Die ausgezeichneten Soundeffekte und Realfilm-Crashes geben dem Ganzen die realistische Note. Außerdem können Boxenstopps und kleinere Umbauarbeiten an Fahrzeugen vorgenommen werden.

Als bisher einziger Vertreter des Rennspielgenres auf dem CDI macht *Video Speedway* gar keine schlechte Figur, auch wenn nur Englisch gesprochen wird.

Selten so geschacht

Auf ein Schachprogramm warten die CDI-Fans bestimmt schon lange. *Sargon Chess* von Spinnaker

Software sollte diese Lücke ausreichend schließen. Das von anderen Computern her als extrem spielstark bekannte Programm hat in der CDI-Variante noch einen draufgelegt. Durch die große Speicherkapazität verfügt Sargon über eine Bibliothek mit 145000 Zügen und bis zu 16 Spielstufen. Drei verschiedene Spielsets können geladen und in hervorragender 3D-Grafik dargestellt werden.

Über zahlreiche Menüs kann sich der Spieler den Simulator auf seine persönlichen Leistungsansprüche festlegen. Für Anfänger wurde ein hervorragendes Lernprogramm integriert, das weit über die Grundlagen des Schachspiels hinausgeht. Sargon bietet eine einwandfreie Optik und ein Spielniveau, das auch gehobenen Ansprüchen gerecht werden sollte. Leider ist es bisher nur in Englisch lieferbar.

So gates nicht

Alien Gate von SPC Vision ist ein ausgezeichnetes Beispiel dafür, wie CDI-Spiele nicht sein sollten. Bei dem 25-Level-Ballerspiel knallt man sich per Kleinraumer in Xenon-Manier über eine außerirdische Landschaft und zerblast 14 verschiedene Endgegner.

Zugegeben: die Grafik hat schon ordentlich Farben und ist auch abwechslungsreich. Dafür ruckelt es an allen Ecken und Enden, die Gegner kommen schneller, als die Bordkanone feuern kann, und spätestens nach dem fünften Level macht sich eine gewisse Monotonie in den immer gleichen Angriffformationen der Aliens bemerkbar.

Empfohlen wird die hirnlöse Ballerei auch noch ab 6 Jahren aufwärts. Wofür man den ganzen Platz auf der CD gebraucht hat, kommt absolut nicht rüber. Weder Sound noch Grafik gehen über das hinaus, was ein normaler Homecomputer auf einer Diskette unterbringt.

So viel zunächst einmal zu neuer Spielesoftware; was es außerdem noch Neues an Multimedia-Anwendungen und Educationsoftware gibt, verraten wir im nächsten Heft.

tom



▲ Bleifuß ist angesagt bei *Video Speedway*

Typisch französisch



Erinnert Ihr Euch noch an die frühen 80er? Software-Schmieden schossen wie Pilze bei Vollmond aus dem Boden. Zumeist waren es Zwei-Mann-Projekte. Doch viel ist davon nicht geblieben. Nur wenige Firmen aus den Pioniertagen haben in Unabhängigkeit überlebt. Entweder schrieb man rote Zah-

len, oder man wurde von einer großen Firma geschluckt. Bis jetzt noch unabhängig zieht Coktel Vision seine Trümpfe aus dem Ärmel. Und das seit neun Jahren. Für uns war das Grund genug, einmal in Paris aufzulaufen und ein wenig hinter die Kulissen zu schauen.

Spätestens seit Goblins hat der Name Coktel Vision einen verdammt guten Namen in der Branche. Zuerst waren es drei Deppen (im Spiel natürlich), die sich durch die Level mogelten und immer für einen Gag gut waren. Mit Goblins Teil zwei legte Coktel in Sachen Humor noch einen drauf. Die Zahl der steuerbaren Hirnis senkte man dafür aber auf zwei. Nun steht Goblins Teil drei auf dem Spielplan. Nur noch ein Charakter, aber dafür noch kniffliger, noch witziger und um Ecken komplexer. Die ersten Levels waren für die ASM spielbereit.

Die Spieler, die es mit der Mystik haben, können sich schon mal auf einen echten

Grafik-Hammer freuen. Inca II ist im Werden. Yannick Chosse, Weltenbummler und Story-Erfinder, zeichnet auch für den zweiten Teil verantwortlich.

Education

Zudem wirft die deutsche Version von Lost in Time ihre Schatten voraus. Die Story auf Silberling wird komplett in deutscher Digi-Sprache geliefert. Für uns lief die Version für England im Slot.

Einen mutigen Sprung ins kalte Wasser macht die mittlerweile 70 Mann starke Pariser Firma mit ihrer Education-Software: Adi und Adibou. Gerade bei Education scheinen die Deutschen ein echtes Defizit zu haben. Während in den Vereinigten Staaten vier von fünf und in Frankreich immerhin eins von zehn verkauften Softwareprodukten in die Sparte Education geht, ist der Prozentsatz in Deutschland dermaßen gering, daß er irgendwo bei der Promillegrenze einschlägt – sprich: unwesentlich.

Das Prinzip von Adi ist einfach. Ein kleiner sympathischer Gnom bringt spielerisch Lerninhalte aus der Schule rüber, ohne so stressig zu sein, wie so mancher Profilierungssüchtiger aus der ach so geliebten Lehrerschaft. Für jedes Schuljahr



▲ Inca II: Mystische Orte bergen Geheimnisse



◀ Inca II: El Dorado in Peru

soll es, so die Planung bei Coktel, Programme für verschiedene Fächer geben (z. B. Mathe und Englisch). In Frankreich hat Coktel bereits mehr als 300 000 Packets in zwei Jahren verkauft.

Für die Vorschule gibt es Adibou. Das kleine Pendant zu Adi ist herzerfrischend albern, bietet aber darüber hinaus einen immensen Lerneffekt. Alles wird über Maus gesteuert. Wenig Text, aber viele Symbole als Schaltflächen: Kinderleicht! Schiebspielchen, Schreibmaschineschreiben, Malprogramme, Autorennen und Tüftelgames bringen Sohnemann und Töchterchen auf jeden Fall ganz schön in Computerlaune. So wie es aussieht, dürften Adi und Adibou im nicht vorhandenen deutschen Education-Markt einschlagen wie ein Bombe, wenn auch unter einem anderen Namen.

LOST IN TIME -Work&Progress-

System: **PC**, geplant für: **CD-ROM**, Hersteller: **Coktel Vision**, Frankreich, Muster von: **Hersteller**.

Lost in Time

Kommen wir aber zum Hauptthema des Abends: richtige Spiele. Eins davon ist Lost in Time, ein Adventure, in dem ausnahmsweise mal wieder ein Frau die Hauptrolle spielt (Wen gibt es denn sonst noch außer Laura Bow?). Doralice heißt die Hauptdarstellerin und sieht genauso gut aus, wie der Name klingt. In einem Verwirrspiel durch die Zeit gibt es eine Menge Rätsel zu lösen. Typisch französisch kann man wohl die Machart des Games nennen. Das Adventure besteht aus drei Teilen, die sich vor allem durch die Szenarien unterscheiden. Ein Teil ist Videoanimation, ein Teil geht in Richtung 3D-Studio und für die Hintergrundbilder des letzten Teils zeichnet der Comic-Macher Segur verantwortlich. Die CD-ROM-Version soll im Spätherbst auch mit digitalisierter deutscher Sprache herauskommen.



▲ **Inca II: Raumschiffe einmal anders – Jules Verne läßt grüßen**

men. Hoffentlich bekommt Doralice eine ähnlich sympathische Stimme verpaßt wie in der englischen Version. Fazit des Gesehenen: Tolle Technik, spannende Story und herrliche Grafiken.

GOBLIINS 3 -Preview-

System: **PC**, geplant für: **CD-ROM**, Hersteller: **Coktel Vision**, Frankreich, Muster von: **Hersteller**.

Gobliins 3

Hinter verschlossenen Türen machte sich das Unternehmen an die Arbeit und arbeitete am dritten Teil der ulkigen Spaßvögel, die zur Rasse der Gobliins gehören. Die ersten Level waren bereits spielbar. Herrliche Animationen, die in Sachen Witz wohl kaum zu überbieten sind.

Blount ist Journalist für die Gobliins News und auf der Suche nach einer brandheißen Story. Auf die muß er auch nicht lange warten. Zwei Königreiche sind verfeindet, und dann taucht da noch der hundsgemeine Oberbösewicht auf. Schließlich schießt auch noch der Liebesgott Amor mit Pfeilen um sich und gibt Blount ordentlich etwas zu tun.

Klar, Blount sieht sich schon mit dem Pulitzer-Preis ausgezeichnet. Ein paar Helfer stehen ihm zwar zur Verfügung, aber den Großteil macht er schon alleine.

Wonderland

TEL. 09 11 / 99 84 69 - 0

FAX 09 11 / 83 69 61

Amiga:	DM
A-Train	DV 73.50
Ballistic Diplomacy	DV 34.00
Delivery Agent	DV 34.00
Dune 2	DV 53.50
Goal!	DV 53.50
Gunship 2000	DV 63.50
Ishar 2	DV 53.50
Napoleonics	DA 61.50
Syndicate	DV 55.00
Worlds of Legend	EA 53.50
Yo!Joe!	DA 53.50

PC (VGA, 3 1/2" HD)

Aces over Europe	DV 76.00
Ambush at Sorinor	DA 80.00
Burntime	DV 76.00
Eight Ball Deluxe	DA 57.00
Freddy Pharkas	DV 63.00
Ishar 2	DV 58.00
Island of Dr. Brain	EA 57.00
Jurassic Park	DV 64.00
Lands of Lore	EA 57.00
Lotus 3	DA 56.50
Might & Magic V	DV 77.00
Patriot	DA 77.00
Pinball Dreams	DA 56.00
Pirates Gold!	DV 85.00
Prince of Persia 2	DV 63.50
Sensible Soccer 92/93	DV 50.00
Syndicate	DV 70.00
The Lost Vikings	DV 75.00
Wallstreet Manager	DV 75.00
Whales Voyage	DV 69.00
X-Wing Mission	DA 37.00
Yo!Joe!	DA 58.00

PC (VGA, CD ROM)

Burntime	DV 76.00
Day of the Tentacle	DA 79.00
Indiana Jones 4	DA 80.00
Kings Quest 6	DA 80.00
Ringworld	EA 65.00
Ultima Underworlds	
1 + 2	DA 80.00

DV = Deutsche Version
DA = Deutsche Anleitung
EA = Englische Anleitung

Druckfehler, Preisirrtum sowie Liefermöglichkeiten vorbehalten.

Versand erfolgt per Nachnahme

Alte Länder UPS: 14.00 DM

Neue Länder UPS: 20.00 DM

oder per Post NN: 9.00 DM

Wonderland Hard & Software

Alexander Krüger

Altenfurter Straße 65

90475 Nürnberg



◀ **Goblins III:**
Blount im Land
der Riesen

▶
Blount tanzt
auf seinem ei-
genen Grab



▲ **Goblins III: Animationen im Stil
von Tex Avery**

Mit Hilfe von magischen Tränken kann er fliegen, sich zum Riesen aufblasen oder zum Zwerg machen.

Irgendwann jedoch ist sein Ableben angesagt. Doch Blount wäre kein echter Goblin, wenn er sich nicht auch da rausmogeln könnte. Nachteil der Chose: Gelegentlich hat er Anwandlungen in Sachen Werwölfigkeit. Wenn die anderen der 20 Level ähnlich witzig und knifflig werden, ist der Muskelkater in Gehirn und Zwerchfell vorprogrammiert.

INCA II -Preview-

System: **PC**, geplant für: **CD-ROM, CDI**, Hersteller: **Coktel Vision**, Frankreich, Muster von: **Hersteller**.

Inca II

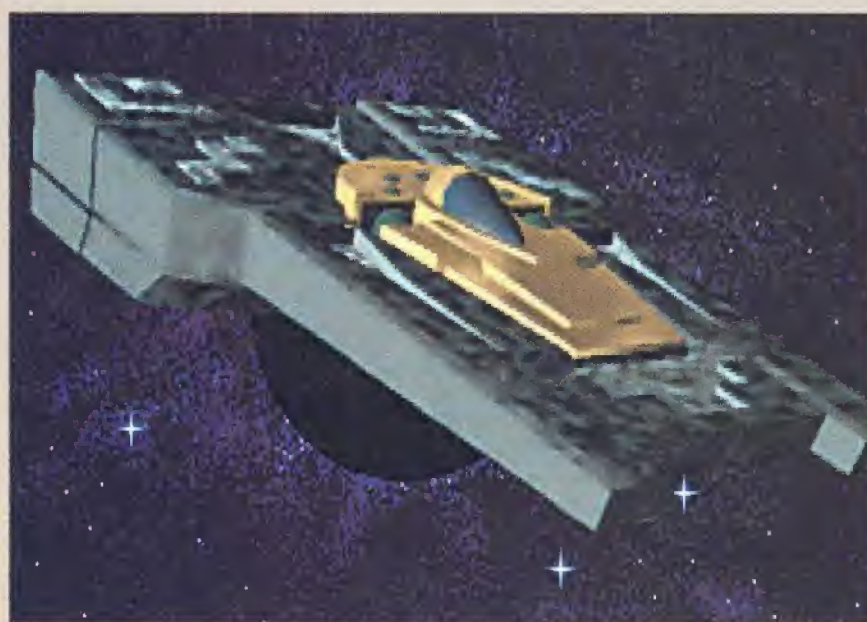
Der Knüller unter den erwähnten Programmen dürfte aber Inca II werden. Diejenigen, die sich mit Inca I trotz des hohen Schwierigkeitsgrades anfreunden konnten, können jetzt hoffen. Spielmacher Yannick gelobte Besserung. Inca II soll zu Beginn leicht und zum Ende hin immer schwieriger werden. Die ersten Animationen waren zum Ortstermin fertig.



▲ **Inca II: Haben Sie heute schon 'nen Zug geklaut?**



▲ **Inca II: Auch in Indien gibt es Unerklärliches**



▲ **Inca II: Grafik vom Feinsten**

Das Attribut "Genial" wäre für dieses Grafik-Juwel noch zu wenig. Yannick ließ es sich nicht nehmen, eine Demonstration auf einem Standard-PC abzulassen (386/25 MHz). Die Faustregel "Detailfreude oder Geschwindigkeit" scheint die Jungs und Mädels bei Coktel nicht im mindesten zu interessieren. Noch nie (!) kamen mir derart schöne Animationen in packendem Tempo entgegen wie bei Inca II.

Die Story besteht mal wieder aus Adventure und Action (inklusive kleinerer Weltraumballereien, die weit über das Wing-Commander-Niveau gehen). Nebenbei darf El Dorado (gelegentlich auch El Dorado Junior) vier verschiedene kulturelle Welten durchwandern. Für jedes Szenario bekommt er einen eigenen Soundtrack, damit die Ohren nicht allzusehr gequält werden. Mehr als 250 Sequenzen voll mit Action und Rätseln muß der Held dabei durchwandern.

Klar, die Grafikqualitäten (Digi-Video-Animationen) vom ersten Teil werden noch verfeinert. Der zweite Teil, so verspricht man bei Coktel, wird komplexer und besser in allen Belangen. "Dabei haben wir uns sehr genau mit den Problemen und Anmerkungen der Käufer von Teil eins auseinandergesetzt, um Inca II noch besser zu machen", erklärt Emanuelle Kreuz, die für die Öffentlichkeitsarbeit zuständig ist. Was bis jetzt vom Spiel auf dem Schirm zu sehen war, ist auf jeden Fall genial.

Wenn man sich bei Coktel weiter so ins Zeug legt, dürfte die spielende Zunft demnächst noch einiges mehr zu tun bekommen. Gerade in Arbeit ist ein Strategiespiel für die ganze Familie, das neben Video-Animationen von rund 250 Tieren noch eine Menge Spannung in Richtung Monopoly zu bieten hat. Doch bis zu dessen Erscheinungstag dürften wir schon das Jahr des Binnenmarktes hinter uns gelassen haben. Die anderen Games sollen noch in diesem Jahr herauskommen (Spätherbst bis Weihnachten).

cus

Mit Lotus in der ersten Reihe



Heißer Asphalt, dröhnende Motoren, atemlose Spannung. Nürburgring, Monte Carlo, Monza – ein Hauch von Glamour. Aufregung bei den Zuschauern, Nervosität im Fahrerlager bei den Rennpiloten. Es ist Grand-Prix-Zeit.

Die Boliden rollen langsam an die Startlinie heran. Die Nervosität der Piloten steigert sich ins Unermeßliche. Noch zeigen die Signalanlagen rot, noch ist die Strecke nicht freigegeben. Doch jeder Pilot weiß: Nur noch wenige Sekunden, dann geht es um Platz und Sieg. Da – das Signal – die letzten Sekunden vor dem Start! Dann leuchtet auch schon das grüne Signallicht – das Gaspedal bis unten durchgedrückt, und ab geht die Post!

Das Aufheulen der Boliden, die quietschenden Slicks – das Rennen beginnt. Kurz nach dem Start setzt das Gerangel um die Plätze ein. Da: Der grüne Lotus mit der Nummer 12 touchiert den McLaren mit der Nummer 9 – der Lotus kommt ins Schlingern, er kommt von der Piste ab und landet in einem Stapel alter Reifen. Den McLaren hat's schwerer erwischt, die Hinterrreifen überholen gerade das Cockpit. Doch die anderen Piloten interessiert das nicht, darf es nicht interessieren, so lange nichts Schlimmeres passiert. Die Positionskämpfe beginnen bereits in der ersten Kurve. Auf der langen Geraden können die Boliden dann zeigen, was unter der Motorhaube steckt, mit fast 250 km/h geht's in den kurvenreichen Rundkurs. Schalten, Gas geben, Vorsicht: die Schikane; bis in den ersten Gang runter schalten, bloß nicht ausbremsen lassen, und wieder Vollgas, und bis in den sechsten hochschalten – ein nervenaufreibendes Rennen. Die Spannung bei den Zuschauern wächst: Wer wird diesmal der Sieger sein?

Wer hat nicht schon mal von einer Karriere als Formel-1-Pilot oder Rallye-Fahrer geträumt? Gremlin macht diesen Wunsch fast wahr, sofern man sich mit einem PC und einem Farbmonitor zufriedengibt. Dann nämlich kann man Gremlins neuestes Rennspiel Lotus – The Ultimate Challenge la-

den und starten. Und wer bei unserem Gewinnspiel mitmacht, kann eventuell auch den richtigen Sound genießen, den die röhrenden Boliden hinterlassen. Gremlin spendiert nämlich als

1. Preis: Ein Explorer Pack

Ein Multimedia-Paket für den PC mit SoundBlaster Pro, Multi-Session-CD-ROM, Lautsprechern, Mikrophon, Kodak Photo CD Access und jeder Menge CD-ROMs. Außerdem gibt's noch einmal das Spiel "Lotus – The Ultimate Challenge" und eine original Lotus-Kaffeetasse.

Drei weitere Gewinner werden ebenfalls mit dem Lotus-Spiel und der Kaffeetasse bedacht.

Alles, was Ihr dafür tun müßt? Folgende Fragen richtig beantworten!

- 1) Wie heißt der neue Lotus-Rennwagen, der bisher noch in keinem anderen Spiel gezeigt wurde?
- 2) Wieviele unterschiedliche Rennstrecken lassen sich mit dem neuen RECS-System gestalten?
- 3) Welche unterschiedlichen Wetterverhältnisse lassen sich in "Lotus – The Ultimate Challenge" anwählen?

Wer den Testbericht in diesem Heft (Seite 131) aufmerksam durchliest, sollte keine Probleme haben, die richtigen Antworten zu finden und auf eine Postkarte zu schreiben. Diese frankiert Ihr bitte wie immer mit 80-Pfennig-Briefmarken (aber nicht wieder die langweiligen, gelle?), macht Euren Absender inklusive neuer Postleitzahl (AUFWACHEN!) drauf und schickt die Karte an

ASM

Kennwort "Lotus"

Postfach 1870

37258 Eschwege

Einsendeschluß ist der 15.10.93, es gilt das Datum des Poststempels. Mitmachen dürfen wieder alle außer uns (buääh), also den Mitarbeitern des Tronic-Verlags. Außerdem – last but not least – ist der Rechtsweg ausgeschlossen (Ihr könnt ja links gehen..., hähä).

Also, ran an den Lotus und rauf auf die Piste. Gang rein, gasgeben und... mitmachen!



Ein Alien lernen

ADIBOU -Preview-

System: PC, geplant für: CD-ROM, Amiga, Atari, Hersteller: Coktel Vision, Frankreich.

Es ist schon eine ganze Weile her, da wurde in dieser Rubrik das erste Mal ein kleiner Alien vorgestellt, der Schulanfängern das Leben erleichtern soll. ADIBOU – so sein französischer Name – lernt inzwischen fleißig deutsch und wird möglicherweise schon ab Herbst dieses Jahres auch bei uns über die Bildschirme toben.



▲ Diese niedliche Seeschlange war mal ein Puzzlebild



▲ ... ungefähr so wie das hier

Die in der Zwischenzeit völlig neu überarbeitete und grafisch auf Vordermann gebrachte Programmserie Adibou aus dem Hause Coktel Vision wendet sich an Kinder ab vier Jahren. Sehr einfach ist deshalb vor allem die Steuerung gehalten, so daß auch kleinere Kinder ohne viel Probleme mit all den wunderbaren

Dingen zurechtkommen, die sich da auf dem Bildschirm tummeln.

Der Altersgruppe entsprechend geht es auf dem Monitor nicht etwa streng und seriös, sondern lustig und bunt zu. Alles ist anklickbar, fängt dann an zu fiepen, zu blinken, Kapriolen zu schlagen, Geschichten zu erzählen, Lieder zu singen – oder aber geht in eine "Anwendung" über. Im Grundprogramm, das den simplen Namen "Adibou" trägt, sind das Logikspiele (wie Puzzles), z.B. ein kleines Autorennspiel, wo der Kurs nach Belieben geändert werden kann, erste Tippübungen für die Tastatur und natürlich jede Menge Malbücher. An Abwechslung mangelt es ganz sicher nicht, zusätzlich reagieren die meisten Dinge bei mehrmaligem Anklicken durchaus unterschiedlich.

elektronische Medium dient, bietet die Serie aber mittels Zusatzdisketten auch Hilfe und Übungsmaterial für Schul- und Vorschulkinder.

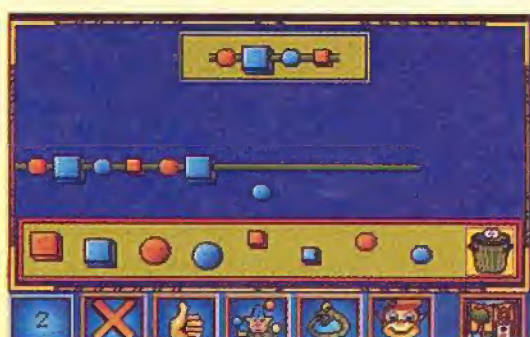
"ICHLESE" enthält jede Menge reizvoller Aktivitäten, in denen auf spielerische Weise Buchstaben und Wörter geübt werden. Bildern müssen die richtigen Begriffe zugeordnet werden, beim Domino werden



▲ Hast Du das richtige Bild entdeckt, macht ADI einen Freudensprung



▲ My Home is my castle



▲ Die Klötzchen müssen in der vorgegebenen Reihenfolge aufgereiht werden

Buchstabensalat

Neben dem Grundprogramm, das eher der Unterhaltung und dem Einstieg ins



▲ Hier mußt Du die fehlenden Zahlen an den richtigen Stellen einsetzen

adibou

deutsch

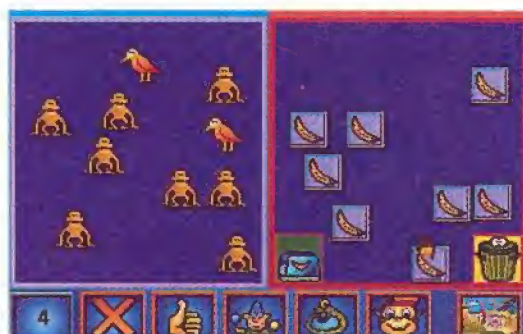
mit den Objekten auch ihre Namen zusammengesetzt. Bildergeschichten sollen nacherzählt werden, und natürlich gibt es auch hier wieder den bunten Haupt-Screen mit vielen Überraschungen. Der kleine Alien Adibou hilft dabei mit Rat, Tat und digitaler Sprachausgabe.

Blaues Pferd frisst blauen Apfel

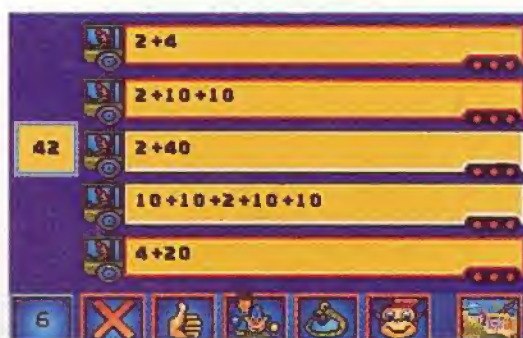
Ganz ähnlich ist auch "ICH RECHNE" aufgebaut, wo Zählen, Vergleichen, das Zuordnen von Zahlen zu Objekten und die Grundrechenarten geübt werden können. Auch hier sind die Bilder wieder bunt und plakativ, steht weniger der Lerninhalt denn der Spielwitz im Vordergrund. Wie von Coktel Vision zu hören war, sollen auch diese frühen Programme den Lehrplänen angepaßt werden – ein ziemlich umfangreiches Unterfangen, das wohl noch einige Zeit in Anspruch nehmen wird.



▲ Um 8 Uhr abends geht's ins Bett



▲ Nur die Affen mögen Bananen



▲ Welche Zahlenkombinationen ergeben 42?

Erste Wörter mit der Tastatur tippen



Was die Adi-Serie von ähnlich gelagerter Software unterscheidet, ist ihr Unterhaltungswert. Alles ist sehr witzig und abwechslungsreich aufgebaut, der pädagogische Zeigefinger glänzt durch Abwesenheit. Trotzdem können Arbeits-eifer und Fortschritt von Eltern wie Kindern kontrolliert werden, da für jede erledigte Arbeit von Adibou Punkte vergeben werden, die in einer Score-Liste einsehbar sind. Leistungsdruck ist jedoch nirgendwo spürbar, das spielerische Element überwiegt ganz eindeutig. Die in Zusammenarbeit mit Lehrern und Kinderpsychologen entstandene Serie ist mit ihren witzigen Animationen und Sounds bestens auf die Bedürfnisse der Schulanfänger abgestimmt.

//

CREEPY CRAWLIES

System: **PC-CD-ROM** (mind. 386SX, 4 MB RAM, VGA/256 Farben, Windows 3.x, Maus, unterst. SoundBlaster, AdLib), geplant für: **Mac**, VK-Preis: **ca. 100 DM**, Hersteller: **Media Design Interactive**, England, Muster von: **Sony**, England.

Hat Du Angst vor Spinnen oder anderen vielbeinigen Krabbeltieren? Ich jedenfalls mag diese Viecher nicht besonders und war deshalb nicht gerade begeistert, daß ausgerechnet ich mir **CREEPY CRAWLIES** ansehen sollte!

Krabbeltier

Tja, und dann war die Überraschung groß, denn was auf den ersten Blick wie ein wahres Hor-

rorkabinett für Gruselfilmer aussieht, entpuppt sich als ein sehr interessant gemachtes "Nachschlagewerk" für Leute, die mehr wissen möchten über kleine Krabbeltiere (und nicht nur, wie man sie am besten totschlägt).

Sieben Kapitel befassen sich ausführlichst mit insgesamt 74 Sorten von Insekten und anderem Kleingetier. In Nahaufnahmen und digitalisierten Videosequenzen zeigt sich bei vielen dieser übel beleumundeten Viecher, daß sie eigentlich gar nicht so abstoßend sind, wie sie auf den ersten Blick wirken. Interessante Fakten werden wahlweise

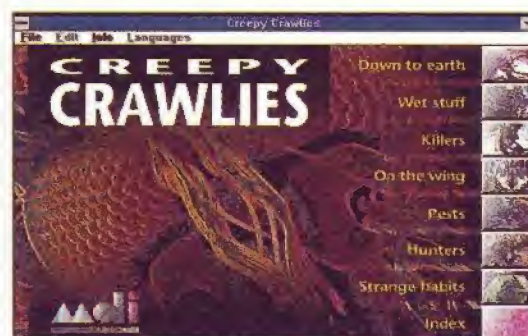
in sehr einfacher oder aber ausführlicher Form auf dem Bildschirm aufgeführt und auch von einem Erzähler über Sprachausgabe zum besten gegeben. Alles leider nur Englisch (oder Französisch, was zumeist

auch nicht viel hilft), im Easy-Modus aber trotzdem leicht verständlich.

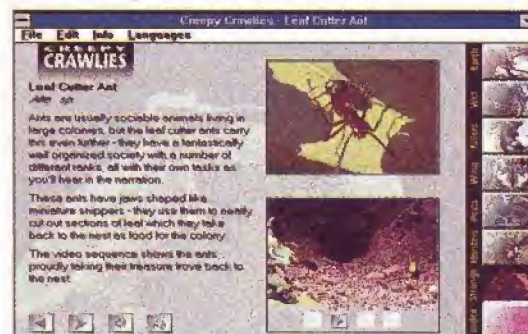
Das Wissen, das dabei vermittelt wird, kann zwar nicht restlos alle biologischen und evolutionären Aspekte der kleinen Krabbler abdecken, eine prima Ergänzung zum normalen Biologie-Unterricht stellt diese CD aber auf jeden Fall dar.

Ob eine deutsche Fassung des unterhaltsamen elektronischen Fachbuches doch noch in die Läden kommt, war mit absoluter Sicherheit leider nicht festzustellen ("Wir denken darüber nach"). Wer sich jedoch für das Thema interessiert, für den ist Creepy Crawlies sicherlich eine lohnende Anschaffung. So gut aufbereitet wurde die Materie noch selten und auch nicht so sympathisch dargestellt – selbst wenn ich immer noch kein Spinnen-Fan bin!

//



▲ Wer spinnt denn hier?



▲ Was ihr schon immer über Ameisen wissen wolltet



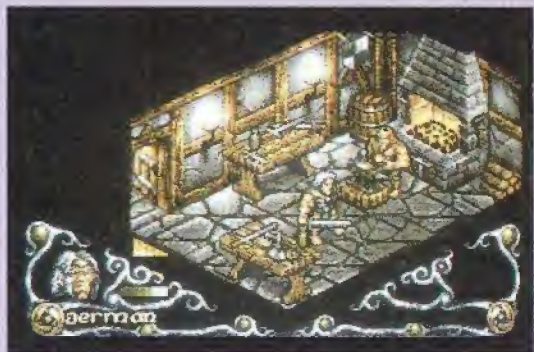
▲ Ein echter Nobel-Hobel: Richards Lotus ("einer der letzten britischen Sportwagen...")



▲ Meine Gesprächspartner: Susie Hamilton und Richard Barclay bilden zusammen die Marketing-Abteilung



▲ "Blob" erfordert Grübelarbeit und Geschicklichkeit



▲ "Darkmere" – von den Licht- und Schatteneffekten bis zu den Charakteren einfach bildschön



▲ Nein, der Hintergrund ist nicht von Giger...

Zu Gast in Chuck Rocks Elternhaus

In Amiga-Kreisen kennt sie mittlerweile jeder. Die Sega-Szene ist gerade dabei, sie zu entdecken: Die Leute von Core Design sorgen seit 1988 für Witz und Abwechslung in der Spielerslandschaft.

Ankunft auf dem Birmingham International Airport, England: zehn Uhr früh. So halb und halberwarte ich, daß Chuck Rock und sein Söhnchen, zwei der stärksten Erfolgsfiguren aus den Core-Spielen, mich höchstpersönlich abholen. Der Gentleman, der mir dann jedoch schließlich die Hand schüttelt und grinsend sagt: "Hi, I'm Richard — did you have a pleasant flight?", sieht ganz und gar nicht nach Steinzeit aus. Noch viel weniger kann man das von dem Gefährt behaupten, in das wir gleich darauf steigen: ein knallrotes Lotus-Elan-Cabriolet! Eine kurze und sehr schnelle Autofahrt später finden wir uns in Derby wieder, das einige Meilen nordöstlich von Birmingham liegt. Ein schneeweißes, herrlich englisch-altertümlich aussehendes Haus empfängt uns: Tradewinds House, Sitz der Software-Entwicklungsfirma Core Design. Hier ist die Heimat vieler Computerspiel-Helden: *Rick Dangerous*, *Torvak the Warrior*, *Heimdall*, nicht zuletzt natürlich auch *Chuck Rock* und seine Familie.

Richard begleitet mich nach drinnen und macht mich mit dem Team bekannt. Das ist ein Glück, denn im Tradewinds House könnte sich ein Besucher ohne Begleitung problemlos verlaufen: Man denkt gar nicht, wieviele Räume und Räumchen, winklige Gänge und Treppen in ein solches Gebäude hineinpassen. Beim Stöbern in den "Dungeons" entdecke ich denn auch immer wieder neue Gesichter. Die meisten der Leute, zu denen diese Gesichter gehören, haben etwas gemeinsam: Sie halten entweder Joysticks in den Händen oder beugen sich angestrengt über irgendwelche Tastaturen. Es ist ein tolles Team, und ich fühle mich gleich zuhause. Besonders Susie, die ich bislang nur vom Telefon kenne, stellt sich als wahrer Schatz heraus... (Smile!)

Wir landen schließlich in einem kleinen Raum vor einem Amiga. Und hier

geht's nun zur Sache. Ich bekomme die heißesten Core-Neuentwicklungen gezeigt, allen voran natürlich *Bubba'n'Stix* (siehe Bericht in diesem Heft). Das von vielen mit Spannung erwartete Rollenspiel *Darkmere* ist erst in Fragmenten fertig, die Grafik beeindruckt mich aber stark. Es soll Ende des Jahres für Amiga und PC herauskommen, unter anderem auch in einer voll eingedeutschten Version.

Viel Spaß gibt es dann bei *Blob*, einem taufrischen Geschicklichkeits- und Kombinationsspiel, das ganz und gar "vertikal" orientiert ist. Die Spielwelt besteht aus 50 übereinanderliegenden Plattformen; der Spieler sieht die Geschichte immer von oben. Schade, daß es *Blob* nur für den Amiga geben soll — es könnte das ideale Pausenspiel für gefrustete PC-Bürolinge sein.

Es gelingt mir nicht, den niedlichen *Blob* in die "Higher Levels" zu bringen. Zur Entspannung darf ich dafür nach Herzenslust ballern. *Blastar* ist ein reinrassiges Shoot-'em-Up in guter alter "Uridium"-Tradition. Es verblüfft mit phantastischen, animierten Hintergründen, die teilweise sehr "biologisch" aussehen und stark an die "Alien"-Filme erinnern. Mehr zu diesem Amiga-Game, das noch im Herbst herauskommen soll, könnt Ihr in der nächsten ASM lesen.

Amiga ausmachen, ab in die Dungeons — ein anderer Raum und ein anderer Bildschirm. Es geht weiter mit der "Son of Chuck"-Umsetzung aufs Mega Drive. Sie ist gelungen; der kleine Steinzeit-Held hat nichts von seinem Charme und seiner Komik verloren. Core Design will verstärkt Programme für Mega Drive und Mega CD herausbringen. Mächtig knuffig kommt von CD die Flug-Animation des leider extrem kriegerischen *Thunderhawk*.

Schlußszene

Am Abend eines für englische Verhältnisse ungewohnt sonnigen Tages. Ein reichlich erschossener Peter schleppt sich zum Flieger, der ihn via Brüssel zurück in heimatliche Gefilde bringen soll. Wie bringe ich bloß den kleinen Chuck Rock in meinem Kopf davon ab, ständig mit dem *Blob* "Blastar" zu spielen und meine Stirn von innen mit Bubba's Stix zu bearbeiten? Aber schön war's bei Core! Haben Sie deutsche Zeitungen? Nein? Dann bitte eine "Times"...



▲ John Kirkland, Programmierer von "Bubba'n'Stix" und "Blob"



▲ Jeremy Smith, Gründer und "Boß" von Core Design



▲ Tradewinds House in Derby



▲ Im tiefen Keller: Soundbastler unter sich

ACHTUNG!

Mach Deinem besten Freund
eine Freude!

ACHTUNG!

Entweder...



ASM-
Jahresabo

79,20 DM



Der Original-Spielehit

Lost Vikings
89,- DM



ACHTUNG!

ACHTUNG!



Poker-Nächte mit Teresa

Zunächst hatte es geheißsen, daß der Verlag Video Teresa Orłowski (VTO) ein Strip-Poker-Spiel und ein Adventure herausbringen würde. Jüngst legte VTO die Karten offen auf den Tisch und zeigte uns ein Full-House.



▲ Das Space-Adventure ...

Bereits im September sollen die ersten VTO-Strip-Pokerspiele herauskommen. Ja, Ihr habt richtig gelesen, es wird nicht nur ein Spiel dieser Art geben. Ursprünglich war geplant, drei "Gegenspielerinnen" (darunter auch Teresa Orłowski selbst) in einem Programm unterzubringen. In *Teresa Live* wird sie nun solo auftreten und soll – so VTO-PR-Manager Michael Droege – von allen Gegnerinnen die schwierigste sein.

Gleichzeitig ist *Teresa Live* das einzige der geplanten Strip-Poker- (und der noch folgenden) Programme, das es auch für Amiga geben wird. Alle übrigen erscheinen nur für PC auf Diskette bzw. CD-ROM und laufen nur unter Windows.

Außer T.L. wird es bei den **Poker Nights** noch *Tropical Heat*, *Double Dragon*, *Backdoor Club*, *Juicy Fruit*, *Club Ecstasy* sowie *California Dream Girls* und *C.D. Boys*, außerdem *Teresa Paradise* und *Foxy Ladies Vol. 1* (CD-ROM) geben.

Nur auf CD-ROM erscheint eine **Clip Collection** mit den Titeln *Call – me – Girl*, *Sweet Little 16* und *Foxy Lady*.

Unter dem vielsagenden Titel **Pussy Puzzle** erscheinen acht Disketten und zwei CD-ROM-Games für PC, bei denen – wieder Name schon sagt – aus mehreren Einzelteilen ein ganzes Bild zusammengesetzt werden soll. Und man sieht (ähem!) glücklicherweise nicht bloß das, was im Titel angedeutet wird.

Schließlich kann man noch seinen Wortschatz erweitern, aber nicht unbedingt verbessern, indem man sich das **Love Lexikon** (Untertitel: *Make me crazy, Make me more crazy* (CD-ROM)) zulegt. Herab-



... mit Koffern voller Überraschungen

fallende Buchstaben müssen zu möglichst schlüpfrigen Worten zusammengesetzt werden (Anm. d. Red.: Bohnenwachs?). Wenn es der Dame, die den Spieler dabei begleitet, nicht schlüpfrig genug ist, wird sie ihn dazu animieren, noch phantasievoller zu Werke zu gehen.

Alle Spiele soll es zunächst in einer "Soft"-Version geben, eine Hardcore-Version der Games ist aber ebenfalls in Planung (die dann aber über Sex-Shops bzw. Erwachsenen-Videotheken vertrieben wird). Bis November sollen alle Spiele fertiggestellt sein. Die Preise reichen von 59,95 DM bis 179,95 DM, wobei der *Teresa-Live-Poker* mit 89,95 DM (für Amiga 79,95 DM) zu Buche schlägt. Ein besonderes Schmankerl dürfte hier die beigelegte Telefonkarte mit Teresa-Motiv sein. Mehr zu diesen Programmen könnt Ihr lesen, wenn wir sie auf Herz und Nieren getestet haben.

Space-Adventure

Da ist das eine noch nicht mal fertig, schon ist bei VTO das nächste Adventure in Planung. Unter dem Arbeitstitel "Space Adventure" wird derzeit für PC-CD-ROM programmiert, und man darf

wirklich gespannt sein, was da Ende 1994 auf uns zukommt.

Auf einem fernen Planeten hat keine(r) der BewohnerInnen mehr Lust auf körperliche Liebe. Folglich gibt es keinen Nachwuchs. Resultat: Angst um die Zukunft. Jener Planet hat zur Beobachtung fremder Zivilisationen eine Raumstation eingerichtet, und als von der Heimat aus wieder mal ein Blick ins Innere geworfen wird, stellt man überrascht fest, daß die Besatzung genau darauf Bock hat,

was auf dem Planeten gerade nicht angesagt ist.

Der Grund: Alle hängen vor einem Monitor und schauen sich den VTO-Kanal an. Kurzentschlossen kidnappen sie Teresa (wieder mal!) und ersetzen sie durch ein Roboter-Double.

Und hier beginnt des Spielers Part, der einen Cutter der VTO-Studios steuert. Jener entdeckt die falsche Teresa, lockt die Aliens auf die Erde und kauft deren Raumschiff, um sich auf die Suche nach seiner Chefin zu machen, die im All den Außerirdischen wieder Lust auf Liebe machen soll.

Irgendwann wird man erfahren, daß kein geringerer als der Papst seine Hände im Spiel hat! Ob der echte dafür seinen Segen geben wird, bleibt fraglich, erst recht, wenn er erfährt, daß sein Double auch beim VTO-Strip-Poker auftaucht. Nein, nicht, was Ihr denkt: in seiner Kutte, als Motiv für den König...

kate



▲ Habt Ihr keine Heizung in der Redaktion?

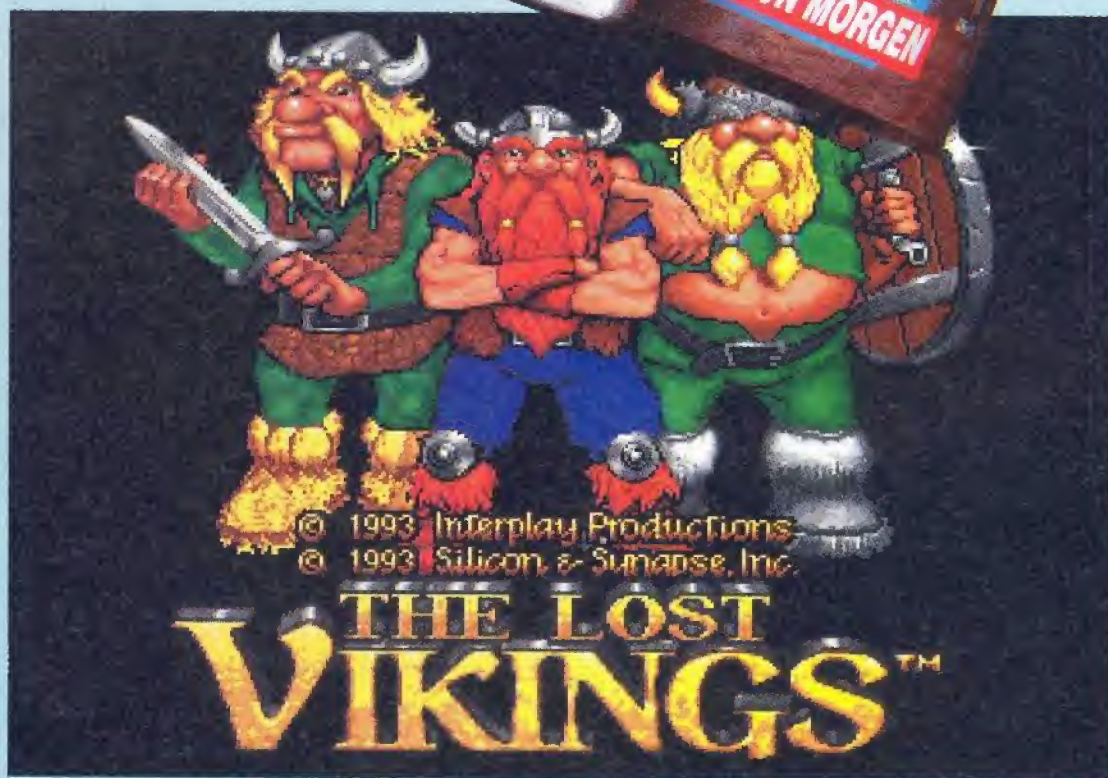
ACHTUNG!

ACHTUNG!

...oder

BEIDES ZUSAMMEN

Abo + Spiel



22,- DM

ACHTUNG!

ACHTUNG!

Bitte die ABO-Karte oder die
Bestellkarte im Heft benutzen.

20000

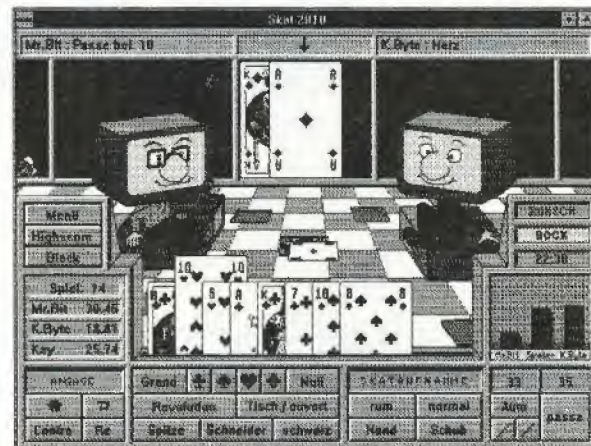
Computersoft & Werbeagentur Christiansen

Postfach 1315
D-24903 Flensburg
Tel & Fax 0461 / 28075

Atari PD : ST, V, J, DL, DE, TT,
Cobra, 4U, konTRAST
Warum nicht im ABO !
Calamusfonts, MIDI, Profigrafiken,
Erotik
und viele PD Pakete.
Katalogdiskette Kostenlos
Profigrafiken auch für MS-DOS

Versandkosten: Vorkasse 5,- / Nachnahme 10,-

Skat 2010 für Windows



Skat 2010 erfordert Windows 3.1 • Standard - Modus min. 3 MB RAM • erweiterter 386er - Modus 2 MB

Die Karten sind
neu gemischt !

DM 69,-

zusätzlich Versandkosten
Vorkasse: 7,- Nachnahme 11,-
Ausland: 16,- (nur Vorkasse)

ASM 6/93

Vergleichstest:
"Wir haben unseren
Favoriten gefunden"

Play Time 6/93

"ein gelungener Versuch
Skat auf den PC
umzusetzen"

PC Games 5/93

"Für alle computerbegeisterten
Skatfreunde ist dieses
Programm ein absolutes Muß!"

PC Player 4/93

"In ihrer Eigenschaft als
kompetente Bock- und
Ramsch-Partner"

CreaTeam - Software
Adelbylund 5 • 24943 Flensburg

Tel. 0461-64808
Fax 0461-64095

30000

C-64/128

DATA HOUSE, Inh. Kai-Uwe Dittrich
Husumer Straße 13, D - 34246 Vellmar
Tel.: 0561/825110 + 824846 Fax: 827055

Adventure Collection	55,-	No.2 Collection	55,-
Air Sea Supremacy	59,-	Oil Imperium	19,-
Battle Chess	24,-	Pirates	39,-
Bundesliga Manager	45,-	Rick Dangerous 2	19,-
Conquestador	59,-	Sim City	49,-
Die Prüfung	29,-	Sleepwalker	55,-
Dream Team	59,-	Steigeb. Hotelman.	45,-
Elvira 2 (Adventure)	49,-	Streitfighter 2	45,-
F-16 Combat Pilot	29,-	Trolls	39,-
Ind. Jones 4 (Action)	45,-	Turrican 2	19,-
Locomotion	45,-	UGH	39,-
Mc Donaldland	39,-	Winter Games	19,-

Versandkosten: bei Vorkasse (bar / Scheck) 4,- DM
per Nachnahme 10,- DM Ausland (nur Vorkasse) 12,- DM

PD - Originale - Zubehör

● C-64/128 - KATALOG 1993 ●

kostenlos und unverbindlich anfordern!

Fordern Sie auch Infos für AMIGA, ATARI ST,
PC, CDTV, SEGA, LYNX oder NINTENDO an!

Die Anzeigen- abteilung

erreichen Sie unter
folgenden Telefonnummern:

Mediaberatung:

Gerlinde Rachow 0 56 51/97 96-14

Anzeigenverwaltung:

Sibylle Schwanz 0 56 51/97 96-16

Mediaberatung:

Anja Seiler 0 56 51/97 96-15

Telefax: 0 56 51/97 96-44

Alien Queen Bausatz - Maßstab 1/12



Von Alien bis Zombie
führen wir fast alles.
Fordern Sie einfach
unseren Katalog an:

Action Sports GmbH
Hauptstr. 27
D-38110 Braunschweig-Wenden
Telefon 05307-4584
Fax 05307-23 48

Terminator T-800 Endoskelett - Maßstab 1/5

Bausätze von A-Z
wie z. B.:
Alien, Star Trek,
Star Wars, Predator uvm.
Fordern Sie
unseren Katalog an:



Action Sports GmbH
Hauptstr. 27
D-38110 Braunschweig-Wenden
Telefon 05307-4584
Fax 05307-23 48

40000

WSC - Computersysteme

PD/Shareware

Wir liefern:

5.25" - 2.- DM

3.5" - 3.- DM

HD - Aufschlag 1.- DM

Shareware
CD-ROM
PC-Spiele
u.v.m.

Shareware - ABO

Jeden Monat 12 PC-Spiele incl. Versandk.

nur 24.95 DM nur 34.95 DM

CD-ROM

Datamedia 1993 123.90 Chessmaster 94.50
Baden Baden 99.95 Game Power 89.-
Game Archiv 49.95 CD 2000 98.-
Game Master 2 67.90 C.of Enchan. 87.90
Kings Quest V 97.70 Rom.Games 9.90

Katalogdisketten

gegen

2.- DM in

Briefmarken

wird bei Bestellung

verrechnet !!!

Wolfgang Sauer
Wernerstr. 2
46049 Oberhausen
Tel. 0208/855430
Fax 0208/855813

50000

PUBLIC DOMAIN

* CENTER

Postfach 3142

58218 Schwerte

nur 1,10 DM

nur 1,50 DM

Gratisinfo für

AMIGA

ATARI

MS-DOS

60000

DISKETTEN

3,5" HD

10 Stck DM14,90 DM = DM 1,49/Stck

100 Stck DM130,- DM = DM 1,30/Stck

200 Stck DM250,- DM = DM 1,25/Stck

400 Stck DM480,- DM = DM 1,20/Stck

Versandkosten: DM 8,-

zzgl. Nachnahmegeb.

Bestellannahme: Mo-Fr 12.00-20.00

Sa 10.00-20.00

ASS, Stiftsplatz 5,
67655 Kaiserslautern
Tel.Nr.: 0631/68998

70000

10 OKTOBER micro Robert

the entertainment company

► Atari ST/STE	Restposten. Jeder Titel für ST/STE nur 15,- DM.	
► Amiga	Bundesliga Manager Professional 2.0 Chaos Engine	Der Patrizier 81,- Lemmings 2 73,- Sensible Soccer 60,-
► Apple Mac	Kings Quest 6 Lemmings	94,- 96,-
► Hardware	Logimouse Pilot Sega Mega Drive RGB Kabel	69,- 199,- 19,-
► Atari Lynx	Lynx II Lynx Power Paket Shadow O. T. Beast Steel Talons	199,- 248,- 79,- 79,-
► Atari Falcon	Falcon030 4/84 Falcon030 4/84 inkl. Screenblaster Falcon030 4/84 inkl. Screenblaster Screenblaster, Transarcica und Ishar Adapterstecker RGB	2.290,- 17" MultiScan 1.590,- 2.390,- 149,- 79,- 2.490,- 25,-
	micro Robert Computersysteme Kernerstraße 5, 74924 Neckarbischofsheim Telefon: 07263/64552 Telefax: 07263/60226	

80000

TOPSOFT

IHR SOFTWARE PARTNER

für folgende Rechner u. Videosysteme:
PC - AMIGA - C64/128 - Atari ST -
Schneider CPC - Gameboy - Sega Mega
Drive - Game Gear - CDTV - Sega
Master System II - Atari Lynx - MAC -
CD ROM und Super Nintendo.

LEERDISKETTEN
KOMPLETTLÖSUNGEN IN DEUTSCH

SUPER SHAREWARE und PUBLIC DOMAIN
für
PC - AMIGA - C64/C128

GRATISLISTE SOFORT ANFORDERN
Computertyp unbedingt angeben!!!

Firma TOPSOFT
Postfach 4, 82336 Feldafing
Telefon 08157-3428 - Telefax 08157-4408

War der Urlaub schön??



Wir haben uns keinen Urlaub geleistet

zHO Versand GBR
Rotkreuzstr. 5
D-85354 Freising



Sie erreichen unsere telefonische Hotline
wochentags zwischen 19.30 und 21.00 Uhr unter
der Telefonnummer (08161) 6 81 32

**Musik und Software
wunderbar -
der zHO hat alles da!**

90000

Jcehouse - Computer - Systeme

GAMBLER DM 2499,-
486 SX 25 MHz Overdrivesockel - 4 MB RAM - 120 MB HD - 3,5" LW
SOUNDBLASTER KOMP. SOUNDKARTE + 2 BOXEN - 5 SPIELE
16 BIT VGA 1024 * 768 - 14" SUPER-VGA-MONITOR (MPR II)
DOS - WINDOWS - MOUSE (MIT PAD + GARAGE) - JOYSTICK

Opera DM 2898,-
486 SX 25 MHz Overdrivesockel - 4 MB RAM - 120 MB HD - 3,5" LW
CD-ROM (MITSUMI) INCL. EINER CD WINWARE
16 BIT VGA 1024 * 768 - 14" SUPER-VGA-MONITOR (MPR II)
SOUNDBLASTER KOMP. SOUNDKARTE + 2 BOXEN - 5 SPIELE
MOUSE (INCL. PAD UND GARAGE) - JOYSTICK - DOS - WINDOWS

Symphony DM 3433,-
486 DX 33 MHz - 4 MB RAM - 170 MB HD - 3,5" LW
CD-ROM (MITSUMI) INCL. EINER CD WINWARE
1 MB CIRRIUS VGA 1280 * 1024 - 14" SUPER-VGA-MONITOR (MPR II)
SOUNDBLASTER KOMP. SOUNDKARTE + 2 BOXEN - 5 SPIELE
MOUSE (INCL. PAD + GARAGE) + JOYSTICK - DOS - WINDOWS
Aufpreis für 50 MHz = 350,- / für 66 MHz = 450,-

VEGAS DM 3499,-
486 DL 40 MHz - 4 MB RAM - 120 MB HD - 3,5" LW
CD-ROM (MITSUMI) INCL. EINER CD WINWARE
1 MB CIRRIUS VGA 1280 * 1024 - 14" SUPER-VGA-MONITOR (MPR II)
SOUNDBLASTER KOMP. SOUNDKARTE + 2 BOXEN - 5 SPIELE
MOUSE (INCL. PAD + GARAGE) + JOYSTICK - DOS - WINDOWS

Irrtümer und Änderungen vorbehalten
Versand per Vorkasse oder Nachnahme zzgl. Versandkosten

Tel: 0911 - 50 54 63

Österreich



SF-Spiel TEKNOCIDE

Ein schnell zu spielendes
Postspiel, bestens geeignet für
Einsteiger, aber auch "Alte Hasen"
werden ihre Freude daran haben.
TEKNOCIDE, das Regelwerk ist
kostenlos!

Bestellungen und Infos:
SSV Klapf-Bachler, A-8021 Graz,
Postfach 1205, ÖSTERREICH

A-(0)316/919327, FAX: A-(0)316/919327
BBS: A-(0)316/9193274

★ STONYSOFT ★

Public Domain/Freeware/Shareware

C-64/128

Über 11000 Programme:

Anwender: Textverarb.,
Verwaltung, Datenbanken,
Grafiksoft, zahlr. Utilities...
Spiele: Action-/Arcade,
(Grafik-) Adventures, Stra-
tegiespiele, Simulationen...
Lernprogramme aller Art
GEOS- u. 128er-Software!

Nur 1,30 bis 1,65 pro
voller Disknummer!

C-64/128-Gratiskatalog
anfordern bei:

PC (MS-DOS)

Erlesene Auswahl der ca.
800 besten Titel aus allen
Anwendungsbereichen.

Drucker/DTP/Grafik/CAD/
Verw./Büro-/Branchen/
DFÜ/Hobby/Lern/Utilities
aller Art... → besonders
gepflegte Auswahl an
SPIELEN!

Nur 2,- bis 2,50 pro
360k-5,25"-Diskette!

Gedruckter (!) PC-
Gratiskatalog bei:

Wir sind ein
zuverlässiger
Partner in
Sachen Software
Testen Sie uns!

STONYSOFT



Stonysoft
Inh.: Gunther Steinle
Beethovenstr. 1
87727 Babenhausen
Tel.: (0 83 33) 12 75
7:30-20:00 Uhr
Fax: (0 83 33) 70 44

**Marktplatz-
Anzeigen sind
günstiger als
Sie denken!
Nutzen Sie den
Platz für
Ihre Werbung**

Computerspiele • Telespiele
Handhelds • Zubehör • Joysticks

MAGIC COMPUTERSPIELE

Breitenfeldstr. 46 • 91126 Schwabach
Tel.: 0911/640241 • Fax: 0911/647895

Versandbestellung 24 Std.

Versand auf Rechnung
Erstlieferung per Nachnahme.

Lieferung portofrei.
Lieferung meist innerhalb
24 Stunden!!!

⇒ Sofort kostenlose Preisliste anfordern. ⇐



Der Gebrauchte-
Spielmarkt

AMIGA- SOFTWARE

AN- U. VERKAUF VON ORIGINAL-
PROGRAMMEN.

RIESENAUSWAHL IN ALLEN
GENRES

ZU GÜNSTIGEN PREISEN.

FORDERN SIE JETZT UNSERE

AKTUELLE GRATISPREISLISTE AN!

SOFTCITY

LEOPOLDSTR. 17
95615 MARKTREDWITZ
TEL.: 09231/63755

ZEITWEISE ANRUFBEANTW.

BIETE SOFTWARE AMIGA

Kyrandia (40), T.f.Hour (30), Wizardry 6 (35), Sp. Forces (30), F. & Ice (35), Populous 2 (35), Dune (30), L.O.T.T. (30), WC 1 (30), Dung. Master (25), Immortal (15), B.Wych (15). Tel: 05402/3577. 1.Käufer = TV-Football! Extra!!

AMIGA-SUPERLIGA V1.41. Liga-verwaltung für Bundesliga. Eigene Ligen, mit Spieltagen, Kastentabellen uvm. DM 59.- (+ 4.-/10.- bei NN Versand). Gratisinfo anfordern bei: Rolf Morlock, Bahnhofstr. 42, 76751 Jockgrim. Tel: 07271/51344. Fax: 07271/51683. G

Verkaufe Amiga Originale MAD TV, Dune, Caesar, Railroad Tycoon, Pacific Islands, Champaign, Their finest Hour, Graham Taylors Soccer und Return of Medusa für je 30 DM, The Perfect General + Scenario Disk für 50 DM und Wolfpack für 20 DM. Frank Wallach, H.Steinhäuser Str. 43-47, 63065 Offenbach.

Verk. ca. 40 Spiele (Nur Originale). Z.B. Pacific Island, Khalaan, Indianapolis 500, Inten. Soccer, Cadaver, Kick Off 2, Their Finest Hour, Damocless, Star Control u.a. Stck. 20 DM, Tel: 05141/26524.

Ori-Spiele unter 50% Nachlaß. Z.B. Historyline, Leg. of Valor, Shadowland u.a. Ori-Karton, sehr guter Zustand. P.Schreiber, Tel: 0561/404699.

Ich Verkaufe: Castle (25), The Chaos Engine (22), Gauntlet 3 (15), 1869 (25), Patrizier (25), Conquestador (30), Theacure Bonds (15), Ghingis Khan (30), Khaalan (15), Defender of Rome (15), Sidmon2 (20), andere Spiele f. 5-20 DM. Christa Buß, von Bodelschwinghstr. 11, 51061 Köln

Amiga-Originale: Indiana Jones 4, the Humans, Chaos Engine, Sim. Ant, Der Patrizier, Formula One GP, Sim Earth, Wing Commander, 1869, Global Effect, etc. Tel: 05382/4858.

Kaufe und verkaufe PC-Originale: Sherlock Holmes, History-Line, Der Patrizier, Lemmings 2, Wizardry 7, Taskforce 1942, Realms, Syndicate, X-Wing, etc. Tel: 05382/4858

Verk. Amiga-Orig.: Streetfighter 2 (30), Chuckrock 2 (40), Wing Commander (30), Fire & Ice (25), Legend of Kyrandia (45), **Pinball Fantasies (40)**, VB. Andreas Endl, Leitenberg 12, 94405 Landau/Isar, Tel: 09951/1315

Gunship 2000 60,- / Final Whistle + Kickoff 2 + Player Manager + Winning Tactics 50,- / Amos Createor + Compiler (1.36) 90,- / Amos 3 D 30,- / Hothelp 50,- / 05303/5435.

Verk. ASM 5/87 - 12/91 + Specials 1-7 in 6 Sammelordnern kpl. für VB 150,- * Außerdem Amiga-Spiele wie Wing Com., Les Manley, Leander etc. Verk. oder Tausch gegen WoF, Lionheart o.ä.! Tel: 06482/1310.

Verk. Orig. Amiga Spiele: 1869 / On the Road / Power Monger. Alle drei zusammen nur 100 DM zzgl. Porto + Verpackung. Tel: 06655/8271.

Verk. Amiga Spiele! Z.B. Civilization, Kaiser, Lotus 3, Pools of Darkn., Monkey 1 + 2, Indy 3, F 15, F 19 uvm.! Nur Originale! Ruft unter 09187/8335 an! Fragt nach Harald! Es lohnt!

ST

STOP!!! Verkaufe Atari ST 1040 E + Monitor für nur 400 DM. Habe auch noch ST-Games. Casom Claus, Hauptstr. 97, 66953 Pirmasens, Tel: 06331/76039.

ST-Originale: Civilization, Goblins 2, Der Patrizier (pro Spiel: 60 DM), Kings Quest 3 (40 DM), Simulcra (10 DM). Tel: 05921/2931 (Peter)

STOP!!! Verkaufe Atari ST 1040 E + Monitor für nur 400 DM. Habe auch noch ST-Games. Casom Claus, Hauptstr. 97, 66953 Pirmasens, Tel: 06331/76039.

Cadaver 50 DM, Celica GTH 30 DM! Tausche auch 1. gegen Ultima 5, 2. gegen F 16 Falcon! Preise inkl. P + V! Sebastian Wodarski, Vogtweg 4, 78126 Königsfeld

PC

Verkaufe: Hardnova 50 DM, Willy B. 60 DM, EOB 160 DM, SWOTL 5, 25" 60 DM, WC1 Deluxe Edition 80 DM, Mig 29 M, F 14, PB 2, MUDS je 30 DM. Tel: 07541/21046, FAX: 22142

15 DM für jedes PC-Original. Ich verkaufe meine Softwaresammlung wie Strike Commander, Indianer Jones 4, Monkey Island 2, Ultima Underworld II und vieles mehr (ca. 50 Spiele). Garantierte Antwort und Gratisliste bei Roland Sochor, Steinrissergasse 2, A-8773 Kammern.

Verkaufe Originale: Battle Isle I 25.-, Zak McKracken 20.-, PGA Tour Golf 25.-, Loom (CD-ROM) 50.- oder alle für 100.- / Tel: 0621/554252.

Verk. PC-Spiele (nur Origin.) für Stck 60 DM. Z.B. Gunship 2000 Szenario Disk, Links Pro, Comanche, Formula One GP., Task Force, B 17, Patrizier, A-Train, Historyline, FS 4 Sound + Graphics. Tel: 05141/26524.

PC-Originale (nur im Paket): Comanche, Civilisation, Cadaver, Spirit of Adv. und Bloodwych für nur 150 DM + Porto! Tel: 08233/30489 (ab 18.00 Uhr)

Verk. Org. PCSP: KQ 5 (d) 50.-, Robo 3 50.-, SQ 4 (d) 50.-, SQ 5 (d) 55.-, L.o.K. (d) 55.-, Concest. o.t. Long. (d) 55.-, WC 40.-, Star. T. 55.-, X-Wing (H.D.) 60.-, B 17 55.-, SS 2 (H.D.) 50.-, Sherl.H. (d) 55.-, Conanc. (H.D.) 60.-, Indy 4 (d) 55.-, alle Sp. NEU!!! Tel: 0731/60626 ab 18.00

Verk. / Tausche X-Wing, Gateway, Bad Blood, Legend of Kyrandia, Wizardry 6, Laura Bow 2, Time Quest. Ab 17 Uhr 08621/3630 (Sebastian). Tausch bevorzugt.

Flugsimulationen für PC Original Programme. Z.B. A 320 50.-, B 17 60.-, Gunship 2000 60.-, Mission Disk 40.-, Designer für Flight 4 60.- u.a. Vers. + NN. 02822/52415 ab 19.00

Verk. Utopia 40 DM, Atrain 60 DM, Fallen Empire 60 DM, Rome AD 92 45 DM, Car + Driver 50 DM, Test Drive III incl. Road & Car-Disk 40 DM!! Alle 100% ok! Und Originale!!! Ab 17.00 Uhr Tel: 030/4594826

Verkaufe Darkseed Ver. 1.5 komplett deutsch für 40 DM und Police Quest 1 VGA-Version für 20 DM, Star Trek kompl. deutsch für 40 DM. Zusammen für 80 DM. Stefan Karlegger, Bergstr. 28, 55218 Ingelheim.

Verkaufe PC-Originale: Lemmings 2, Sime Life, X-Wing, Wing Commander 2, Larry 5, Comanche, Robocop 3, Humans, 1869, Alcatraz, ca. 45 - 60 DM. Ingo Kuerpick, Josefstr. 26, 33106 Paderborn.

Verkaufe für PC "Return of the Phantom"; Original mit Verpackung, Registrierte Karte noch nicht abgeschickt; 60 DM. Tel: 030/9223683 (Sascha)

MONOPOLY DE LUXE Super-Monopoly-Spiel für bis 6 Personen. Komplett in deutsch. VGA erforderlich, Maus empfohlen. Preis 39,95 DM nur Vorkasse oder Nachnahme. Gerhard Großer, Zeißigstr. 6, 09337 Hohenstein-Er.

Verkaufe 20 Originale (tlw. mit Lösung) komplett für 800 DM: Veil o.D./dV, Might o.M. IV/dV, Wing Comm. II/dV, Dungeon M./dV, Erben d. Throns/dV, Drakken/dV, EYE o.t.Beh. I+II/dV, Pirates/eV, Ultima UW II/dA, D. Schw. Auge/dV, Lure o.t. T./dV, Sil. Service II/dA, Proph.o.t.Shadow/dV, Wizardry V II/dV, Spirit o.Excalibur/eV, Golf (MicroProse)eV, Campaign/dV, Crazy Cars II/eV, Dragonflight/dV. Tel: 0911/3820115.

Verk. Ultima 7, Ultima Underw. (PC), Civilisation, The Final Battle, Sim City, Amberstar, Populous, Indy 3, Ultima 5, Hero Quest + zus. Disk (Amiga), Joystick f. C64. 05531/1817

Verkaufe/tausche: Syndikate dV (80), Day o.t.Tentacle (55), EOB 3 (60), Dune dV (50). Megabillig: MM4, Wizardry 6, Battle I, Data Disk 2: 30 Märker!!! 0671/65818, Jörg ab 16 Uhr.

Verkaufe: Hardnova 50 DM, Willy B. 60 DM, EOB 160 DM, SWOTL 5, 25" 60 DM, WC1 Deluxe Edition 80 DM, Mig 29 M, F 14, PB 2, MUDS je 30 DM. Tel: 07541/21046, FAX: 22142

PC: Car + Driver, Strike Com., Wing Com., Hannibal, 1869, Lemmings 2 je 60, Hot Numbers, Knights of the Sky, Turn it, Interceptor, Bard's Tale 3, Key to Maramon, Cadaver, Logical, Sands of Fire, Curse of Ra, Wild West World 30 DM. Tornado, Syndicate 70 DM. 04152/74140.

KONSOLE

Verkaufe Sega-Master-System und viele Spiele. Konsole kompl. 100,-. Für Spiele Liste anfordern. Preis pro Spiel 50,-. 03571/400490.

Videospiele: Verk. meine Sammlung mit Games für Megadr., Game G., S-NES, Lynx u. Gameboy. Liste mit allen Games gegen DM 1 Rückporto bei: O.Wolter, Am Buchenwald 12, 51515 Kürten.

ANDERE

Verkaufe Ability Plus. Textverarb. Tabellen, Datenbank, DFÜ, Grafik, Präsentation. Neupreis = 500 DM, für 100 DM zu verkaufen. Marin Groos, Weilburger Str. 15, 35759 Driedorf.

SUCHE SOFTWARE AMIGA

Kaufe Amiga-Originale: Startreck, Civilisation, Kings Quest 5, KGB, DSA. Alles nur in deutsch und ohne Softwarefehler! Angebote an Martin Petrasch, Tel: 0351/2743021.

Suche: "STRATEGO" für Amiga. Bitte ruft an: Tel. CH-061/35'32'86

Wer hat das Spiel: Hill Street Blues??? Nur Originale!!! Wir suchen auch noch andere Games. Schreibt uns: Computer-Club 2000, Postfach 1244, 66922 Pirmasens.

Suche ständig Originale! Schickt Eure Listen an: Harry Biersack, Leopoldstr. 17, 95615 Marktredwitz.

PC

Suche dringend "Quest for Glory" 1 + 2 von Sierra. Biete 50 DM pro Spiel. Ich bin täglich ab 17 Uhr erreichbar. Tel: 07032/34694.

Kaufe MS-DOS Spiele aller Art!! Schickt Eure Listen an: Stefan Riske, Stahlstr. 108, 38226 Salzgitter. (Adventures und Rollenspiele bevorzugt!!)

Suche dringend Balance of Power-1990 Edition auf Diskette. Für PC, natürlich gegen Bezahlung! Angebote an Peter Mösch, Römerweg, CH-5262 Frick.

Suche Bard's Tale 1 + 2 für IBM/PC! Dringend! Nur Originale! Tel: 09187/8335 und fragt nach Harald! Zahle für beide je 20 DM!

KONSOLE

Suche Spiele + Konsole für Super Nintendo, Spiele für Sega Mega Drive + Sega Master, Nintendo + PC Engine! Roger Kerber, Rdsbg.Ldstr. 58, 24113 Kiel, 0431/641670.

Kaufe Konsolen + Modulsammlungen auf. Game Boy / Super NES / NES / Mega CD / Mega Drive / GG / Sega Master / Neo Geo * Tel: 0451/71497 ab 18 Uhr. (Andreas)

Suche für Super NES Spiele aller Art. Z.B. Adventures, Sport, Action usw. Angebote bitte an Thomas Stoll, Otto-Suhr-Allee 122, 10585 Berlin oder sofort ran ans Telefon 030/3417143. Bis bald!

C64

Suche das Spiel "Maniac Mansion" für C64. Tel: Zeuthen 61819 bei Wappenhans, Bestenseer Str. 11, 15741 Gräbendorf.

BIETE HARDWARE AMIGA

Verkaufe Amiga 500 mit Drucker, Monitor, 3 MB Rambox, 2. LW, Spiele und Zubehör. Tel: 02131/80132 ab 15 Uhr.

Amiga 500, 1 MB, Farbmonitor, Zeitschriften, Handbücher, ca. 200 Disks, 2 Joysticks, Mouse. Preis VS, Tel: 02359/3400.

Ver.: A-2000 + 3 MB + 120 HD, Nexus + 22 Originalspiele + MK 3. Alles nur 5 Monate alt. NP: 4300, VB: 3000 DM oder für Höchstgebot. Tel: 07181/69497. Fragt nach Peter ab 19.00 Uhr.

Der Hit! Amiga 500, 1 MB, Farbmonitor, 2. Laufwerk, Mouse, 2 Joysticks, 15 Originale und das für nur 750 DM!! 040/6095538.

A2000, 1 MB, Festplatte (100 MB), 3 LW (2 x 3,5", 1 x 5,25"), Bootblockselektor, Monitor 1084 S und massig Zubehör. Preis: VB 2000 DM. Tel: 0611/3101836 (Jörg).

Verkaufe AMIGA 600 HD 30 MB für DM 730,- und AMIGA 1200 HD 40 MB für DM 1050,-. Beide Geräte neuwertig, unbenutzt, originalverpackt mit 6 Monaten Garantie. Anfragen an Ulf Petersen, Postfach 1103, 24318 Lütjenburg.

Verk. A 500, 1 MB, Joystick, + Mouse + PAD + TV-Mod., Originale, z.B. Epic + Starflight 2 + Der Patrizier + Battle Isle + 3 weitere + 80 Disks PD. Tel: 05275/1326, VB 720 DM, Volker.

Amiga 500, 1 MB Speicher, Farbmonitor, Maus, 2 Joysticks, Originale zu verkaufen. Tel: 07221/64480.

Amiga 500, 1 NMB, Monitor 1084S, Joysticks, Mouse, ca. 150 Disks + Box, Arbeits- + Spieldisketten, Bücher, viel Zubehör, NP ca. 2000,- DM. Tel: 06123/73677 bei D. Schäfer, Am Steinberg 4, 65344 Eltville, VHB 1000,-.

Verkaufe AMIGA 600 für DM 380,- und AMIGA 1200 für DM 740,-. Beide Geräte neuwertig, unbenutzt, originalverpackt mit 6 Monaten Garantie. Anfragen bitte an Ulf Petersen, Postfach 1103, 24318 Lütjenburg.

A500 Speichererweiterung, 2. Laufwerk, 2 Joysticks, Maus, Originalspiele für ca. 1000 DM mit Amiga Büchern und Textprogrammen für 1200 DM zu verkaufen. Tel: 06434/4301.

Verk. Amiga 500 1 MB + Monitor 1084 S + 4 Joysticks + 15 Originalspiele + 86 Leerdisketten + 2 Diskettenboxen + Fachliteratur. FP 1400,- DM. Jan Kelch, Wacholderweg 2, 31608 Marklohe, Tel: 05021/62480

Verkaufe Amiga 500 mit 1 MB, Farbmonitor, Zweitlaufwerk, 2 Joysticks, Maus, Diskettenbox und 15 Top-Spielen (z.B.: Eishockey-Manager, Lotus III, Del. Paint IV) Tel: 02821/48987. Neupreis: 2000 DM, Jetzt: ca. 750 - 800 DM.

PC

Mainboard f. 486 100 DM; HDD 170 MB VB 400 DM, 5,25" HD Laufw. + Disks u. Diskbox 90 DM, Slimcase 90 DM, Auga II u. IBE-Contrl. m. 2 x ser., 1 x par., 1x Game 40/20 DM, Tel: 0221/840146.

Verk. MS DOS PC 386/25 MHZ, 8 MB RAM (Arbeitsspeicher), 80 MB Festplatte, Tower-Gehäuse, Soundblaster, 3 1/2 u. 5 1/4 Zoll-Laufwerk, Multiscan Colormonitor, Comodore 1950, DM 1900,-, Tel: 05141/26524.

Komplettauflösung 386/40 Tower + 14" Monitor, 3,5 HD + 5,25 HD + 107 MB Festplatte + Soundblaster Pro + Mitsumi CD-ROM + 4 CD's + Speedstar 24x + 4 Spiele + 2 Bücher + Lerdisks + Zeitschriften. VB 2899,-. Tel: 06050/8954.

Biete Soundblaster-Karte, Mega Drive mit 2 Joypads u. 4 Spielen, 42 MB IDE Festplatte. Einzeln oder im Paket zu verkaufen (Paket = billiger) Tel: 04532/6368.

!!! Verkaufe PC 286/12 Mhz, 1 MB RAM, Soundblaster 2.0, VGA, 40 MB HD, 5,25 HD und 3,5 HD Laufwerk für 1200 DM. Tel: 06024/7735 (Jan). !Erst ab 11.8. zurück (Urlaub)!!

Verkaufe PC 10 III für 300,- (mit Tastatur; 360 K; 5 1/4 Laufwerk), 1,44 MB 3 1/2 Drive für 80,-, 512 K VGA Karte für 70,-, PC I Handbuch 10,-, PC I Board 30,-, Angebote an S.Frankenstein, Untere Dorfsstr. 70, 02747 Großenhenssd.

KONSOLE

Sega Mega-Drive, 2 Pads, Sonic 1, Super Hang On, World Cup Italia 90, World of Illusion, Action Replay Pro, neuw. DM 300 + Porto. 07762/4961 ab 18 Uhr.

Super!!! Biete MD (dt.), 2 Pads, Japan-Adapter, 10 Games, z.B. (Speedball 2, Sonic, 688 At. Sub, Desert Strike, Mickey Mouse 2, u.a.) NP: ca. 1200,- DM für nur: 699,- DM + Porto!!! H.Springer, Lennéstr. 77, 15234 Frankfurt/Oder.

Gamegear mit 21 Spielen (alles noch 11 Mt. Garantie). NP: ca. 1200,-, VB: 600,- DM / Gameboy mit Zubehör (3 Mt. alt) mit 33 Spielen 350,- D;. Tel: 0041-36-220872, André verlangen.

Super NES mit 3 Spielen und viel Zubehör für nur noch 299 DM. Außerdem Gameboy mit 3 Spielen für 169 DM VB. Tel: 05231/69569.

Verkaufe an Höchstgebot: Sega-Mega-Drive + Arcade Power Stick + Joypad + 8 Spiele, Z.B. Streets of Rage od. Burning Force + 3 Game Boy Spiele. 07345/4470 ab 18 Uhr.

Verkaufe 2 Mon. alten Game Gear + Shinobi 1 u. 2 + Netzteil + Garantie. NP: 450,-, VB: 350,-, Tel: 0711/514346.

Biete zum Tausch: MD + 4 Sp. + Pad gg. SNES (US/60Hz) + 1 Sp. o. verk. für 300 DM. Biete auch GB + 10 Sp. sowie SF 2 (SNES dt.) World. Bash. u. Amiga-Sp. zum Tausch. GROT, GROOTGEGEN 60, 21509 GLINDE. Mögl. Raum HH.

Sega Mega-Drive, 2 Pads, Sonic 1, Super Hang On, World Cup Italia 90, World of Illusion, Action Replay Pro, neuw. DM 300 + Porto. 07762/4961 ab 18 Uhr.

C64

NEU C64 NEU! + Floppy ++ Drucker ++ Datasette++ Jede Menge Orig. Spiele auf Disk u. Kass. VB 500,-. Kubel, Baden-Bad., 07223/57508, tägl. ab 17 Uhr.

C-64, 1541-II, 2 x Abdeckhaube, Resettaste, Maus + Pad, Joystick, GEOS-1.2, 60 PD-Disks, 399 DM. A.Tavaszi, Pestalozzistr. 46, 80469 München.

SUCHE HARDWARE AMIGA

Suche günst. A 500 oder A 600 mit 1 MB RAM. Verk. C64 mit viel Software. Roberto Kleindienst, Benedixstr. 10, 09355 Gersdorf.

KONSOLE

Kaufe Game Boy + Modulsammlung. Sowie von NEO GEO / Mega CD / Mega Drive / Sega Master / GG / NES / Super NES. Tel: 04521/71497 ab 18 Uhr. (Andreas)

VERSCHIEDENES

ÖSTERREICHER AUFGEPASST! Mitten im düsteren Linz hängt ein einsamer Compi am Telefonnetz und wartet auf Euren Anruf! kUePPeNshReck sYsTEmS, 0732/52628, GamesNe+, SF-Net, Fidonet, Lichtnet.

PD-Soft Club C64 sucht noch Mitglieder. Guenter Riedel, Im Winkel 4 a, 56412 Oberelbert.

Starport Amiga, Kleinanzeigen rund um den Amiga! Disk Mag-Start: August '93! Infos an: Andre Sahoury, Ortsstr. 8 a, 69412 Igelsbach. (Bitte 1 DM in Briefmarken für RP)

Intergalaktisches GRATIS-Info über Postspiele sucht neuen Besitzer in dieser Galaxie - überreicht durch Volker Jankowski, Birkenallee 32, 76877 Offenbach.

Briefspiele sind für alle da! Infos: Andrea Viehl, Hardtweg 16, 35447 Reiskirchen.

*** TOP-SOFT * DER ANDERE VERSAND * Amiga / PC / CD-ROM / C-64 / Atari ST / Super NES / Mega Drive / Game Gear / Game Boy / Hardware / PD-Shareware.** Liste f. 1 DM + Systemangabe. Am Sportplatz 8, 38179 Schwülper G

Zu wenig Geld? Ich biete versch. Möglichkeiten nebenbei viel Geld zu verdienen. Info gegen beschr. Rückumschlag + 2 DM Rückporto in Briefmarken. Hoffmann Stefan, Seckerweg 8, 94577 Winzer.

Verkaufe Spiele für Super NES / Mega Drive / Game Boy / NES / Sega Master / Lynx / Game Gear. Tel: 04521/74501 ab 15.00h.

Junger Berliner Telefonkartensammler sucht Tauschpartner aus dem ges. Bundesgebiet für Schalterneuheiten. Thomas Stoll, Otto-Suhr-Allee 122, 10585 Berlin oder Tel: 030/3417143. Also bis bald!

Kaufe Konsolen + Modulsammlungen auf Game Boy / NES / Mega CD / Mega Drive / Sega Master / Neo Geo / GG. Tel: 04521/71497 ab 18 Uhr.

Verk. Video Games ab Ausgabe 1/91 bis 4/93. Auch einzeln. Preis pro Heft 4.00 DM. Jörg Richter, Siedlerweg 47, 09355 Gersdorf.

NEU! HINT-BOOK "DAY OF TENTACLE", dt, DM 9,80 + 5,20. Versand gegen Scheck, bar, Nachn., SOFT-SHOP, Firnhaberstr. 5, 48529 Nordhorn. G

Suche ASM-Ausgaben: 1/93, 2/93/3/93, 6/93, 7/93. Zahle für alle 18 DM. Adresse: Alexander Göra, Dernbacher Str. 20, 56410 Montabaur 3. Tel: 02602/4179. Kaufe ASM Special. Kaufe auch ASM Ordner.

Hoher Heim-Nebenverdienst!!! Schreibtätigkeit von zu Hause aus. 70 - 200 DM pro Tag. Info geg. 2 DM Rückporto an: Serter-Versand, Mittelstr. 31, 40789 Monheim!!!

Intergalaktisches GRATIS-Info über Postspiele sucht neuen Besitzer in dieser Galaxie - überreicht durch Volker Jankowski, Birkenallee 32, 76877 Offenbach.

TAUSCH

Tausche Gameboy + 30 Spiele + Action-Replay + 200 Codes gegen Super Nintendo + Starfox + Bubsy oder 600 DM. A.Gall, Markenbildchenweg 39, 56068 Koblenz, Tel: 0261/35659.

PC/Amiga/SNES: Suche Tauschpartner. Habe viele PD/SW und Spiele. Sende Liste & Info an: A.Wagner, Harderstr. 9, CH-3800 Interlaken (Schweiz) - Auch Neueinsteiger!!!

Suche Tauschpartner für Amiga im Raum Heilbronn/Stuttgart. Liste an Peter Walter, Pater-Kolbe-Str. 6, 74078 Heilbronn. Besitze A2000/1.3/2.0

Suche Shareware-Tauschpartner. Auch Einsteiger. Jochen Siers, Gütbohlweg 6, 78343 Gaienhofen.

Videospiele: Verk. meine Sammlung mit Games für Megadr., Game G., S-NES, Lynx u. Gameboy. Liste mit allen Games gegen DM 1 Rückporto bei: O.Wolter, Am Buchenwald 12, 51515 Kürten.

CLUBS

Der neue APC/TCP-COMPUTER-CLUB sucht Mitglieder. Mitgliedschaft kostenlos! Infos gegen Leerdisk + Rückporto bei APC/TCP, Dorfstr. 17, 83236 Uebersee, Mailbox: 08642/1336, Voice 08642/6279

Werden Sie Mitglied im Computerclub 2000!!! Das bringt Ihnen viele Vorteile! Unsere Leistungen sehen Sie unter dem "Clubverzeichnis" — Computer-Club 2000 —. Postfach 1244, 66922 Pirmasens.

Der neue APC/TCP-COMPUTER-CLUB sucht Mitglieder. Mitgliedschaft kostenlos! Infos gegen Leerdisk + Rückporto bei APC/TCP, Dorfstr. 17, 83236 Uebersee, Mailbox: 08642/1336, Voice 08642/6279

Der neue APC/TCP-COMPUTER-CLUB sucht Mitglieder. Mitgliedschaft kostenlos! Infos gegen Leerdisk + Rückporto bei APC/TCP, Dorfstr. 17, 83236 Uebersee, Mailbox: 08642/1336, Voice 08642/6279

PC-Club sucht noch Mitglieder. Clubmag, Sharewarepool, verbilligte Software + Hardware, Wettbewerbe. Geplant Hotline, Mailbox, Datex-I-Vernetzung. Info bei T.Kerschenst, Buchenweg 15, 89616 Rottenacker

Club für CH, AUT, GER!!! Verlange Infos bei: Headlong, Postfach, CH-3360 Herzogenbuchsee - Schweiz! More Fun with Headlong! See you.

CH-AMIGA-CLUB!!! Infos bei: Headlong, Posfach, CH-3360 Herzogenbuchsee - Schweiz! We're on the top.

KONTAKTE

Suche Mitglieder für meinen Computerclub. Infos bitte mit adressiertem und frankiertem Umschlag bei: Marcus Gerresheim, Prinz-Eugen-Str. 9, 46397 Bocholt.

Zur Verstärkung unserer Gruppe suchen wir noch Grafiker und Musiker für die Entwicklung kom. Spiele auf PC/Amiga. Schreibt an S.Miefert, Boelckeweg 12, 49088 Osnabrück od. 0541/17981, Stefan, abends.

Schwerbehinderter sucht Kontakt mit Gleichgesinnten zwecks Brieffreundschaft, Erfahrungsaustausch etc. Interessenschwerpunkt: Computer (EDV), Tel: 09857/1504. Ruf doch mal an oder schreib mir mal.

Suche Mitglieder für meinen Computerclub. Infos bitte mit adressiertem und frankiertem Umschlag bei: Marcus Gerresheim, Prinz-Eugen-Str. 9, 46397 Bocholt.

STELLENMARKT/ FREIE MITARBEIT

Grafiker gesucht! Für die Entwicklung kom. Amiga/PC Spiele. Demos an S.Miefert, Boelckeweg 12, 49088 Osnabrück od. 0541/17981, Stefan verlangen, abends od. Wochenende.

Softwarelabel sucht für PC/Amiga Programmierer, Grafiker und Musiker für z.T. bereits laufende Projekte. Jörg Benne, Krekelerweg 13, 45276 Essen (0202/502990)

Wir suchen dringend Top-Grafiker auf Amiga PC für die Fertigstellung von kom. Games. 0541/17981, Stefan.

Inserentenverzeichnis			
ACCLAIM.....44/45	FRANKFURTER	LIFETIMES..... 65	SOFTSALE..... 37
ACTION SPORTS.....118	BUCHMESSE.....25	MAGIC COMPUTERSPIELE... 119	SOFTPOWER..... 147
ART DEPARTMENT148	FUNNY SOFTWARE..... 35	MEDIA VISION 13	SOFTWARE DISCOUNT . 53
ASS118	FUNTASTIC 49,71	MICRO ROBERT..... 119	SSV KLAPP-BACHLER. 119
BACHLER 29	GERATZ..... 31	MULTI MEDIA SOFT..... 43	STONYSOFT..... 119
BOMICO 2	GROSS ELECTRONIC 85	PRESTIGE..... 83	TOPSOFT..... 119
BRACHTENDORF 7	HARTUNG SPIELE 97	PUBLIC DOMAIN CENTER 118	TRONIC-VERLAG ..54,56-60,
CREA TEAM 118	HEIDAK 75	ROYAL SOFT..... 47	77,79,81,87,91,115,117
CHRISTIANSSEN..... 118	HENKEL & TRIEBNER 41	SKYLINE 55	VDS 85
CYBERSOFT.....27	ICE-HOUSE-SOFTWARE 119	SOFT & SOUND..... 33	WSC SAUER..... 118
DATA HOUSE 118	JC SERVICE CENTER..... 97	SOFTCITY 119	WIAL..... 38/39
DECOS..... 65	KAROSOFT..... 99	SOFTDREAMS..... 51	WONDERLAND 109
	LEISURESOFT..... 9	SOFTI Softwareversand . 67	ZHO-VERSAND 119

★ ★ ★ ASM 10/93 ★ ★ ★

Hit Titel	Ausg.	S.	Rubrik
A-Train Construction Set (PC)	7/93	129	Konv.
Abandoned Places 2 (AM)	7/93	88	Adventure
Action in New York (NES)	7/93	43	Action
Addams Family (SNES)	6/93	50	Action
Adi 2 Anglans (PC)	5/93	124	Education
Air Bucks V.I. 2 (PC)	9/93	95	Strategie
Alfred Chicken (GB)	9/93	39	Action
Alien 3 (GB)	4/93	134	Konv.
Alien 3 (MS)	8/93	134	Konv.
Alien III (SNES)	9/93	136	Konv.
Aliens vs. Predator (SNES)	4/93	130	Action
All-Star Challenge 2 (GB)	7/93	107	Simulation
Alter Ego (PC)	6/93	58	Oldie
Amazon (PC)	2/93	52	Adventure
Ambermoon (AM)	5/93	94	Preview
Ambermoon (PC)	7/93	90	Preview
American Gladiators (SNES)	8/93	111	Simulation
Another World (MD)	4/93	135	Konv.
Arabian Nights (AM)	3/93	41	Preview
Arabian Nights (AM)	7/93	38	Action
Arcades Revenge (SNES)	7/93	50	Action
Arch-Magician Pool... (AM)	1/93	90	Sport
Ariel the Little Mermaid (MD)	4/93	131	Action
Annour Geddon (PC)	4/93	99	Konv.
Art of Fighting (NG)	2/93	133	Action
Assassin (AM)	1/93	24	Action
Asterix (GB)	7/93	17	Action
AV-SB Harrier Assault (PC)	1/93	108	Preview
AV-SB Harrier Assault (PC)	2/93	110	Simulation
Average Spirit (GB)	6/93	46	Action
B 17 - Flying Fortress (AM)	6/93	102	Konv.
B.O.B. (SNES)	8/93	40	Action
Ballistic Diplomacy (AM)	9/93	94	Preview
Banana Prince (NES)	6/93	91	Action
Barbie (GB)	5/93	40	Action
Batman Returns (GG)	4/93	16	Action
Batman Returns (MD)	4/93	17	Action
Batman Returns (PC)	4/93	15	Adventure
Battle Chess 4000 (PC)	3/93	128	Simulation
Battleship (GB)	7/93	97	Strategie
Battletoads (GB)	9/93	42	Action
BC Kid (GB)	4/93	134	Konv.
Beavers (AM)	7/93	42	Action
Best of the Best (SNES)	5/93	137	Konv.
Best of the Best - Champ. (GB)	4/93	134	Konv.
Betrayal at Kronor (PC)	7/93	54	Preview
Bible Builder (PC)	5/93	125	Education
Bill's Tomato Game (AM)	1/93	18	Action
Bio Hazard Battle (MD)	2/93	134	Action
Blackjack for Windows (PC)	5/93	104	Strategie
Blue Force (PC)	9/93	12	Adventure
Blues Brothers (SNES)	6/93	52	Action
Body Blows (AM)	6/93	40	Action
Bomb Jack (GB)	1/93	134	Action
Bomber Man '93 (EN)	3/93	132	Action
Brain Challenge (AM)	9/93	97	Strategie
Buboy (MD)	9/93	40	Action
Bulls vs. Blazers (SNES)	8/93	111	Simulation
Bunny Bricks (AM)	1/93	38	Action
Burntime (PC)	9/93	99	Strategie
Buzz Aldrin's Race... (PC)	6/93	60	Adventure
Campaign (PC)	1/93	106	Simulation
Campaign (AM)	2/93	106	Konv.
Campaign (ST)	3/93	127	Konv.
Captive (PC)	2/93	51	Konv.
Car & Driver (PC)	1/93	36	Action
Chakan (MD)	4/93	127	Action
Championship Man. '93 (PC)	8/93	113	Simulation
Championship Pro Am (MD)	7/93	53	Action
Chess Maniac 5 Billion... (PC)	7/93	92	Strategie
Chester Cheetah (SNES)	4/93	129	Action
Chiki Chiki Boys (MD)	8/93	39	Action
Chuck Rock (SNES)	5/93	138	Konv.
Chuck Rock II (AM)	6/93	23	Action
Civilization (MAC)	5/93	107	Konv.
Cobra Mission (PC)	2/93	58	Adventure
Cohort II (AM)	7/93	130	Konv.
Cohort II (PC)	7/93	94	Strategie
Comanche (PC)	1/93	6	Simulation
Comanche Mts. Disk 1 (PC)	8/93	119	Simulation
Congo's Caper (SNES)	9/93	22	Action
Conquered Kingdom (PC)	2/93	103	Strategie
Contraptions (PC)	3/93	25	Action
Cool Spot (MD)	8/93	50	Action
Cool World (GB)	9/93	134	Konv.
Cool World (SNES)	8/93	131	Konv.
Cool World (AM/C64)	3/93	40	Action
Crazy Cars III (PC)	3/93	39	Konv.
Creatures (AM)	2/93	40	Action
Creeps (PC)	5/93	102	Strategie
Curse of Enchantia (AM)	2/93	58	Konv.
CyberSpace (PC)	4/93	50	Adventure
Cybernator (SNES)	8/93	51	Action
Cyberace (PC)	4/93	41	Preview
Cytron (AM)	1/93	40	Action
Day (PC)	1/93	100	Strategie
Drak Attack (AM)	5/93	46	Action
Darkseed (AM)	5/93	57	Konv.
Darkside of Xeen (PC)	9/93	86	Adventure
Darkwing Duck (GB)	6/93	53	Action
D. Imperium schl. zurück (GB)	4/93	132	Preview
Daughter of Serpents (PC)	3/93	46	Adventure
Day of the Tentacle (PC)	1/93	44	Preview
Day of the Tentacle (PC)	8/93	60	Adventure
Death Duel (MD)	1/93	130	Action
Deluxe Trivial Pursuit (PC)	3/93	106	Strategie
Desert Strike (AM)	7/93	128	Konv.
Desert Strike (SNES)	1/93	134	Action
Die Hard II (PC)	1/93	39	Konv.
Die Ruinen v. Feteppania (PC)	8/93	87	Shareware
Die Schöne und das Biest (PC)	9/93	87	Adventure
Diggers (AM 1200)	9/93	142	Preview
Diggers (AM)	3/93	105	Preview
Dino City (SNES)	6/93	47	Action
Dino Worlds (AM)	7/93	46	Preview
Dizzy - Prince o.T.Y. (PC)	9/93	48	Action
Dogfight (PC)	5/93	24	Preview
Dogfight (PC)	7/93	106	Simulation
Doomsday Warrior (SNES)	8/93	47	Action
Double Dragon III (MD)	8/93	134	Konv.
Double Dragon III (PC)	1/93	39	Konv.
Dr. Franken (GB)	1/93	132	Action
Dr. Franken (GB)	6/93	52	Action
Dracula (AM)	5/93	96	Preview
Dragon's Lair III (AM)	4/93	25	Action

Hit Titel	Ausg.	S.	Rubrik
Dropzone (GB)	9/93	134	Konv.
Dropzone (NES)	8/93	53	Action
Dune II (AM 1 MB)	8/93	133	Konv.
Dune II (PC)	1/93	96	Preview
Dune II (PC)	3/93	102	Strategie
Dusk of the Gods (PC)	2/93	48	Adventure
Dynatech (PC)	3/93	104	Strategie
E.O.B. III: Assault on... (PC)	7/93	58	Adventure
Ecco the Dolphin (MD)	3/93	133	Action
El-Fish (PC)	7/93	104	Simulation
Elf (PC)	3/93	39	Konv.
Elisabeth I. (PC)	6/93	90	Preview
Elvira II (C64)	2/93	57	Konv.
Elysium (PC)	2/93	111	Simulation
Entity (AM)	2/93	22	Preview
Entity (AM)	5/93	43	Action
Erdens des Throns (AM)	4/93	102	Konv.
Eric the Unready (PC)	4/93	46	Adventure
Euro Soccer (PC)	4/93	93	Sport
F-15 Strike Eagle (GB)	8/93	112	Simulation
F1 (MD)	9/93	110	Simulation
F15 Strike Eagle III (PC)	2/93	104	Simulation
Fallen Empire (PC)	7/93	128	Konv.
Fatal Fury (SNES)	8/93	43	Action
Fatal Strikes (AM)	4/93	22	Action
Fatty Bear's Birthday... (PC)	7/93	91	Preview
Fields of Glory (PC)	7/93	141	Preview
Fill 'Em (AM)	9/93	39	Preview
Fin. Fantasy Mystic Q. (SNES)	1/93	127	Action
Fin. Fighter (GB)	9/93	44	Action
Fire Force (AM)	2/93	39	Action
Firehawk (AM)	7/93	135	Action
Flintstones: King Rock... (GB)	1/93	39	Konv.
Flashback (AM)	7/93	60	Adventure
Flashback (MD)	137	137	Konv.
Flies - Attack on Earth (PC)	3/93	44	Preview
Flintstones: King Rock... (GB)	6/93	44	Action
Fly Harder (AM)	1/93	22	Preview
Fly Harder (AM)	8/93	125	Action
Formula One Grand Prix (PC)	1/93	108	Preview
Formula One Grand Prix (PC)	2/93	92	Konv.
Frankenstein (AM)	1/93	22	Preview
Freak Out (PC)	7/93	100	Strategie
Freddy Phankas (PC)	4/93	55	Preview
Freddy Phankas (PC)	8/93	58	Adventure
Frogger (Atari 400)	7/93	131	Oldie
Front Page Sports (PC)	2/93	90	Sport
G-Loc Air Battle (MD)	7/93	108	Simulation
Gabriel Knight (PC)	9/93	88	Preview
Gateway 2 - Homeland (PC)	8/93	101	Preview
George Foreman's KO... (MD)	7/93	107	Simulation
Giana Sisters (C64)	4/93	91	Oldie
Global Gladiators (MD)	8/93	43	Action
Global Gladiators (MS)	8/93	134	Konv.
Goal (AM)	8/93	115	Simulation
Goldilocks 2 (PC)	1/93	46	Adventure
Gods (SNES)	4/93	135	Konv.
Godzilla (GB)	6/93	46	Action
Golf Quest	6/93	61	Adventure
Gravis Ultrasound (PC)	2/93	88	Hardware
Gulp (PC)	8/93	100	Strategie
Gunship 2000 (AM)	1/93	110	Simulation
Hannibal (PC)	4/93	98	Strategie
Hardball III (MD)	7/93	109	Simulation
Harrier Jumpjet (PC)	1/93	104	Simulation
Hero Quest II (AM)	9/93	63	Adventure
Hexuma (AM)	2/93	51	Konv.
Hexxagon (PC)	8/93	87	Shareware
Hired Guns (AM)	4/93	52	Preview
History Line 1914-1918 (PC)	1/93	98	Strategie
Home Alone (MD)	6/93	51	Action
Home Alone 2 (GB)	2/93	135	Action
Hoyle Classic Card G. (PC)	8/93	89	Strategie
Human Race Jurassic L. (AM)	7/93	48	Action
Humans (PC)	2/93	43	Konv.
Inca (PC)	2/93	6	Action
Incred. Crash Dummies (GB)	6/93	53	Action
Indiana Jones IV (AM)	4/93	54	Konv.
Indiana Jones IV (MAC)	4/93	54	Konv.
Indiana Jones IV (MD)	8/93	133	Konv.
Indy 4 - Action Game (AM)	2/93	42	Konv.
Indy 4 - Action Game (PC)	2/93	42	Action
Indy 4 - The Action Game (ST)	3/93	39	Konv.
Intern. Open Golf Champ. (PC)	9/93	111	Simulation
International Rugby Ch. (PC)	6/93	101	Preview
Ishar (AM 1200)	8/93	132	Konv.
Ishar II (PC)	5/93	93	Preview
Ishar II (PC)	8/93	101	Adventure
Jaki Crush (SNES)	4/93	128	Action
James Bond (MD)	5/93	23	Preview
James Bond - The Fuel (MD)	6/93	17	Action
James Pond 3 (AM)	4/93	23	Preview
James Pond 3 (AM)	7/93	47	Preview
Jennifer Capriati (MD)	2/93	132	Sport
Jimmy Connors (SNES)	1/93	132	Sport
Joe & Mac - Cavern. Ninja (GB)	9/93	137	Konv.
John Madden Football '93 (MD)	3/93	134	Sport
J. Madden Footb. '93 (SNES)	3/93	138	Konv.
Jonathan (AM)	5/93	55	Adventure
Jungle Strike (MD)	9/93	19	Action
Karamalz Cup (AM)	8/93	110	Simulation
KCB (AM)	4/93	54	Konv.
Kid Pix (PC)	4/93	114	Education
Kirby's Dream Land (GB)	8/93	52	Action
Kyrandia 2	7/93	141	Preview
Land of Illusion (MD)	7/93	53	Action
Lands of Lore (PC)	7/93	141	Preview
Lands of Lore (PC)	9/93	140	Adventure
Landstalker (MD)	3/93	131	Adventure
Leeds United (AM)	3/93	106	Strategie
Leeds United (PC)	7/93	130	Konv.
Legend of Cranog (PC)	7/93	56	Preview
Legend of Kyrandia (AM)	2/93	58	Konv.
Legend of Myra (PC)	6/93	44	Action
Lemmings (GB)	5/93	110	Konv.
Lemmings 2 (AM)	4/93	104	Strategie
Lethal Weapon (AM)	3/93	24	Action
Lethal Weapon (GB)	7/93	130	Konv.
Lethal Weapon (PC)	5/93	45	Konv.
Lethal Weapon (SNES)	6/93	48	Konv.
Lethal Weapon (ST)	3/93	24	Konv.
Links G.L.C.: Pinehurst (PC)	6/93	102	Simulation
Links Course Disk (PC)	3/93	101	Sport
Lionheart (AM)	3/93	22	Action
Little Devil (PC)	7/93	140	Preview

Hit Titel	Ausg.	S.	Rubrik
Looney Tunes (GB)	1/93	132	Action
Lords of Time (AM)	2/93	54	Adventure
Lost Secret o.t. Rainf. (PC)	4/93	48	Adventure
Lothar Mathias (AM)	9/93	108	Simulation
Lotus Turbo Challenge (MD)	2/93	137	Konv.
M.U.L.E. (C64/Atari 800)	5/93	106	Oldie
Maelstrom (PC)	8/93	97	Strategie
Magical Quest (SNES)	2/93	126	Action
Mammoth Mansion (AM)	1/93	60	Oldie
Mammoth Mansion (NES)	6/93	59	Konv.
Marbelous (AM)	9/93	22	Action
Mario's missing (PC)	3/93	116	Education
Mario Teaches Typing (PC)	6/93	104	Education
Max (GB)	6/93	50	Action
McDonaldland (ST)	7/93	129	Konv.
Meau Arenas (AM)	8/93	49	Preview
Mech Warrior (SNES)	8/93	46	Action
Mega Lo Mania (MD)	4/93	135	Konv.
Mega Man 2 (GB)	9/93	42	Action
Michael Jordan in Flight (PC)	4/93	92	Preview
Mick and Mack (MD)	4/93	126	Action
Might & Magic III (Mac)	7/93	127	Konv.
Might and Magic IV (PC)	1/93	42	Adventure
Monster Bash (PC)	7/93	23	Action
Morph (AM)	8/93	96	Strategie
Motörhead (AM)	2/93	24	Action
Motörhead (ST)	2/93	43	Konv.
Muhammad Ali (MD)	4/93	131	Action
Murder o.t. Mississippi (C64)	3/93	97	Oldie
Mutant League Föotball (MD)	9/93	109	Simulation
N. Mansell's W.C. (AM 1200)	6/93	102	Konv.
NCAA Basketball (SNES)	1/93	130	Sport
NFL Sports Talk '93 (MD)	1/93	128	Sport
NHLPA Hockey '93 (SNES)	2/93	137	Konv.
Nick Faldo's Ch. Golf (AM)	3/93	100	Sport
Nick Faldo's Golf (C64)	4/93	93	Konv.
Nicky 2 (AM)	9/93	24	Action
Nicky Boom (PC)	4/93	40	Konv.
Nicky Boom (ST)	4/93	40	Konv.
Nigel Mansell World... (AM)	1/93	88	Sport
Nigel Mansell's World... (PC)	7/93	130	Konv.
Nippon Sales Inc. (AM)	7/93	87	Preview
No Greater Glory (AM)	4/93	102	Konv.
Odyssey (AM)	9/93	98	Strategie
Out of this World (SNES)	3/93	138	Konv.
Outlander (MD)	7/93	40	Action
Outlander (SNES)	7/93	130	Konv.
Paint and Create	6/93	105	Education
Parasol Stars (GB)	6/93	51	Konv.
Phalanx (SNES)	1/93	128	Action
Piracy on t. High Seas (AM)	2/93	56	Adventure
Pirates Gold (PC)	7/93	93	Preview
Pirates Gold (PC)	9/93	139	Adventure
Populous (GB)	6/93	100	Simulation
Populous II (PC)	3/93	105	Konv.
Predator 2 (GG)	7/93	44	Action
Premier Manager (AM)	1/93	89	Preview
Prince of Persia II (PC)	8/93	38	Action
Protostar (PC)	8/93	90	Strategie
Puggsy (MD)	7/93	52	Preview
Putt-Putt Joins... (PC)	5/93	91	Adventure
Quazak / Bubble's World (PC)	7/93	47	Action
Quasi Hast (AM)	9/93	62	Preview
Rackets & Rivals (NES)	8/93	114	Simulation
Ragnarok (AM)	4/93	99	Konv.
Ragnarok (PC)	4/93	99	Strategie
Rags to Riches (PC)	7/93	99	Preview
Railroad Tycoon Deluxe (PC)	9/93	95	Preview
Rainbow Island (MS)	8/93	132	Konv.
Rampart (AM)	2/93	103	Konv.
Rampart (GB)	6/93	48	Konv.
Rampart (ST)	2/93	103	Konv.
Reach for the Skies (AM)	7/93	129	Konv.
Reach for the Skies (PC)	1/93	110	Simulation
Return of the Phantom (PC)	8/93	62	Adventure
Return of the Phantom (PC)	9/93	82	Adventure
Ringworld (PC)	4/93	18	Preview
Ringworld: Revenge of... (PC)	5/93	8	Adventure
Risky Woods (PC)	4/93	40	Konv.
Road Runner's (SNES)	2/93	127	Action
Robin Hood (GB)	4/93	133	Action
RoboCop 2 (SNES)	7/93	140	Preview
RoboCop 3 (PC)	4/93	40	Konv.
Rocket Knight Adventure (MD)	6/93	43	Preview
Rocket Knight Adventure (MD)	9/93	38	Action
Role to the Rescue (MD)	4/93	128	Action
Sabre Team (AM)	1/93	93	Sport
Sensible Soccer V.1.1 (AM)	1/93	88	Sport
Shadow of the Comet (PC)	1/93	52	Preview
Shadow of the Comet (PC)	4/93	6	Adventure
Shadow President (PC)	4/93	165	Strategie
Shadowlands (AM)	3/93	46	Adventure
Shanghai II (SNES)	6/93	94	Konv.
Spheroids (PC)	9/93	47	Action
Shinobi 2 - The Silent... (GG)	3/93	133	Action
Silly Putty II (AM 1200/4000)	8/93	42	Preview
Sim Earth (PC)	2/93	106	Konv.
Simon the Sorcerer (PC)	7/93	62	Preview
Sink or Swim (AM)	1/93	38	Preview
Skat '92 (PC)	6/93	87	Strategie
Skat 2010 für Windows (PC)	6/93	87	Strategie
Sleepwalker (AM)	5/93	48	Action
Sleepwalker (AM 1200)	6/93	48	Konv.
Sleepwalker (PC)	7/93	130	Konv.
Snack Zone (PC)	7/93	142	Action
Snaiadragon (PC)	5/93	124	Education
Soccer Kid (AM)	3/93	41	Preview
Solar Winds	7/93	23	Action
Sonic 2 The Hedgehog (SM)	2/93	125	Action
Space Hulk (PC)	2/93	98	Preview
Space Hulk (PC)	8/93	99	Strategie
Space Legends (PC)	9/93	23	Action
Space Quest V (PC)	5/93	52	Adventure
Spaceward Hol (PC)	4/93	103	Strategie
Spider Man & X-Men (SNES)	4/93	130	Action
Spider-Man (GG)	7/93	43	Action
Spider-Man: Return of... (GG)	7/93	44	Action
Star Control II (PC)	3/93	42	Adventure
Star Wars (GB)	3/93	16	Action
Star Wing (SNES)	9/93	18	Action
Streets of Rage 1 (GG)	4/93	135	Konv.
Streets of Rage 2 (MD)	3/93	136	Action
Strike Commander (PC)	7/93	10	Simulation
Stunt Island (PC)	3/93	126	Simulation
Subtride (AM)	5/93	132	Strategie

HITLINE

im OKTOBER

Die Ermittlung der deutschen Verkaufscharts wurde von den Firmen Bomico und Rushware, die der englischen von der Leisuresoft-Group vorgenommen und der ASM freundlicherweise zur Verfügung gestellt. Berechnungszeitraum dieser Hitlisten ist der Juli 1993.



Amiga

MS-DOS

Leisuresoft-Group-Charts Großbritannien

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	NEU	Syndicate	Electronic Arts
2.	NEU	Dune 2	Virgin
3.	(1)	Gunship 2000	Microprose
4.	(4)	Graham Gooch Wild Cricket	Audiogenic
5.	NEU	Goal!	Virgin
6.	(3)	Flashback	US Gold
7.	(2)	Championship Manager	Domark
8.	NEU	Sim Life	Mindscape
9.	NEU	Space Legends	Entert. Intern.
10.	NEU	Ishar 2	Silmarils

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	NEU	Syndicate	Electronic Arts
2.	NEU	Imperial Pursuit	US Gold
3.	NEU	Sensible Soccer 92/93	Mindscape
4.	(5)	X-Wing	LucasArts
5.	NEU	Betrayal at Krondor	Sierra
6.	NEU	Fields of Glory	Microprose
7.	NEU	Lost Vikings	Interplay
8.	NEU	Flashback	US Gold
9.	NEU	Day of the Tentacle	LucasArts
10.	NEU	Dune 2	Virgin

Bomico-Charts Deutschland

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(2)	A-Train	Ocean
2.	(1)	Lost Vikings	Interplay
3.	(4)	War in the Gulf	Empire
4.	(3)	Morph	Millennium
5.	NEU	Campaign	Empire
6.	(5)	Arabian Nights	Krisalis
7.	(8)	Sim Life	Maxis
8.	(10)	Fallen Empire	Mirage
9.	NEU	Sim Earth	Maxis
10.	(6)	Human Race	Mirage

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(1)	Lost Vikings	Interplay
2.	(9)	Freddy Pharkas	Sierra
3.	(3)	Die Schöne und das Biest	Infogrames
4.	NEU	Twilight 2000	Empire
5.	(5)	Stunt Island	Infogrames
6.	NEU	War in the Gulf	Empire
7.	NEU	Space Quest 5	Sierra
8.	(7)	Sim Life	Maxis
9.	NEU	Ambush at Sorinor	Sierra
10.	(5)	Ragnarok	Mirage

Rushware-Charts Deutschland

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(4)	Goal!	Virgin
2.	NEU	Dune II	Virgin
3.	(2)	Bundesliga Manager Prof. 2.0	Software 2000
4.	(1)	Eishockey Manager	Software 2000
5.	(6)	Indiana Jones IV	LucasArts
6.	NEU	Syndicate	Electronic Arts
7.	(5)	Der Patrizier	Ascon
8.	NEU	Legend of Kyrandia	Virgin
9.	(7)	History Line 1914-18	Blue Byte
10.	NEU	Desert Strike	Electronic Arts

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(1)	X-Wing	LucasArts
2.	(5)	Day of the Tentacle	LucasArts
3.	NEU	X-Wing Mission Disk	Lucas Arts
4.	(6)	Sensible Soccer 92/93	Mindscape
5.	(7)	Comanche	Novalogic
6.	(4)	Comanche Data-Disk	Novalogic
7.	NEU	Tornado	Digital Integr.
8.	NEU	Syndicate	Electronic Arts
9.	(10)	Burning Steel	SSI
10.	(2)	Strike Commander	Origin

Die Leser-Charts setzen sich aus Euren Zuschriften zusammen!

Nicht allzuviel zu lachen hat der All-Time-Hit Turri-
can II, denn er konnte sich bei den Soundcharts
nur ganz knapp behaupten. Sollten seine
Fans etwa in Urlaub gewesen sein? Inte-
ressantester Neuzugang in diesem
Monat ist zweifellos Dune II – mal se-
hen, wie sich das Teil im Verkauf und
in Eurer Gunst entwickelt. Und
während die lieben Kollegen sich
die Bräune holen, die bei mir schon
langsam wieder flöten geht, hoffe
ich auf einen fetzigen Endspurt in ei-
nem wirklich heißen Software-Jahr!
Wer bei den Leser-, Grafik- und Sound-
charts im nächsten Monat durchs Ziel geht,
bestimmt Ihr ganz allein! Als Belohnung gibt es
ein ASM-Jahresabo, das diesmal an JOHN FALKNER,
38889 BLANKENBURG (ab 12/93) geht. Read you, Ever Klaus.



Karte an:
ASM
Hitline
Postfach 1870
37258 Eschwege

Da hat unser CvD wieder einmal etwas
gründlich mißverstanden: Die Galions-
figur der ASM haben wir uns wirklich etwas
anders vorgestellt. Immerhin: Als Thomas
dann – er hat seinen Asterix gelesen – Stefan
aufforderte "Komm schon 'unte', 'öme'!", da mußte
jener doch lächeln...

LESER-CHARTS ▲ UP AND DOWN ▼ TOP 7

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(1) ●	Indiana Jones IV	LucasArts
2.	(5) ▲	Monkey Island II	LucasArts
3.	NEU	Lionheart	Thalion
4.	NEU	Formula One Grand Prix	Microprose
5.	NEU	Zool	Gremlin
6.	NEU	Bundesliga Manager Professional	Software 2000
7.	(2) ▼	Chaos Engine	Mindscape

GRAFIK-CHARTS TOP 7

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(3) ▲	Monkey Island 2	LucasArts
2.	(1) ▼	Indiana Jones IV	LucasArts
3.	(2) ▼	Turrican II	Rainbow Arts
4.	(6) ▲	Lionheart	Thalion
5.	(5) ●	Strike Commander	Origin
6.	NEU	Comanche	Novalogic
7.	(4) ▼	The Secret of Monkey Island	LucasArts

SOUND-CHARTS TOP 7

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(1) ●	Turrican II	Rainbow Arts
2.	NEU	Indiana Jones IV	LucasArts
3.	(5) ▲	Turrican	Rainbow Arts
4.	(3) ▼	Apydia	Kaiko
5.	NEU	The Secret of Monkey Island	LucasArts
6.	(2) ▼	Monkey Island II	LucasArts
7.	(4) ▼	Pinball Fantasies	21st Century

Diesmal ohne Hakenkreuz

DOOM -Preview-

System: PC (unterst. Sound-Blaster), Hersteller: id Software, USA, Muster von: Hersteller.

Selten machte das blutige Niedermetzeln uniformierter Gestalten solchen Spaß wie bei IDs "Wolfenstein 3D" – dem Spiel, das allein durch seine Fülle an Nazi-Symbolen hierzulande für schockierte Gesichter sorgte. In Deutschland wurde es offiziell nicht vertrieben, und so tauchte es merkwürdigerweise auch nie auf dem BPS-Index auf – obwohl es sich glänzend dazu geeignet hätte. Mit DOOM steht jetzt nach "Spear of Destiny" sozusagen der "Enkel" von IDs Kult-Killerorgie vor der Vollendung. Dieses Spiel ist in puncto Gewalt auch nicht gerade zimperlich, kommt aber ohne Hakenkreuze und Führerbilder aus.

Schon kurz nach der Veröffentlichung von Wolfenstein 3D machte das Design-Team von id Software Andeutungen über ein Nachfolgeprodukt, das alles bisher Dagewesene in den Schatten stellen würde. Es folgte Spear of Destiny, das "Wolf 3D" jedoch so ähnlich war, daß es allgemein nicht als echter Nachfolger, sondern mehr als Ergänzung betrachtet wurde. Bald wird nun Doom auf den Markt losgelassen, und viele Shoot'em Up-Fans warten sehnsüchtig darauf. Kann es die vollmundigen Versprechen erfüllen, die die Leute von id Software gegeben haben?

Doom ist ein reinrassiges Ballerspiel – genau wie die beiden vorigen Programme von id Software. Das Szenario ist im Science-Fiction-Stil gestaltet und bietet wunderschön blinkende Computerwände, Monitore sowie Hi-Tech-Monstertüren mit Tausenden von Kontrollfeldern, Hebeln, Lämpchen und so weiter. Die Story ist ebenso phantasievoll wie kriegerisch: Ein wissenschaftliches Forschungszentrum wird plötzlich zum Schauplatz des Schreckens. Dämonische Kreaturen tauchen wie aus dem Nichts in allen Winkeln des unübersichtlichen Gebäudekomplexes auf. Sie töten wahllos Menschen oder nehmen sie in Besitz.

Die bis zu vier Spieler, die bei Doom miteinander oder gegeneinander agieren können, schlüpfen in die Rolle von Wachsoldaten. Normalerweise eher an Aktendeckel als Maschinenpistolen gewöhnt, schiebt ein

solcher Wachsoldat für gewöhnlich eine ruhige Kugel. Frisch vom Wochenendausflug zurück, befindet man sich nun jedoch plötzlich mitten in einem interdimensionalen Krieg. Knietief in den Leichen der ehemaligen Kameraden stehend, wird dem braven Wachmann plötzlich klar, was er zu tun hat: den Feind erst ausfindig und anschließend unschädlich machen. Auf dem Weg zum grausigen Kern der Sache stellen sich ihm Horden von Finsterlingen in den Weg. Diese lassen sich von ihren Vorhaben nur abbringen, indem man sie höflich aber bestimmt niedermetzelt.

Bei Doom kann nur der Starke – immer mit dem Finger am Abzug – überleben. Maschinenpistolen, Granatwerfer und mysteriöse, übernatürliche Waffen sind die Werkzeuge. Das Schicksal zweier Universen liegt in der Hand des Spielers. Verliert er, nimmt der "Doom" – auf deutsch "das Verhängnis" – seinen Lauf. Wer schließlich die schreckliche Wahrheit herausfindet, dessen Sinn für Realität ist vielleicht für immer dahin.

Ermutigende Story, nicht? Die Sache klingt nach einem actiongeladenen Gruppenspiel, und genau das wird auch geboten. Hat einer der tapferen Jungs im Verlauf des Spiels dieser grausamen Welt ade gesagt, ist immer noch jemand da, um den Gefallenen zu rächen. Aber auch Solospieler kommen auf ihre Kosten und dürfen nach Art von "Wolfenstein 3D" waffenschwingend durch die Hi-Tech-Katakomben ziehen. Es besteht die Möglichkeit, als Gruppe oder als Einzelkämpfer die Außerirdischen das Fürchten zu lehren.

Viel schicker Fipselkram

Doom glänzt durch schnellen Bildschirmaufbau. Die Animation ist flüssiger als bei "Spear of Destiny". Die Szenarien wurden wesentlich detaillierter ausgearbeitet, und der Spieler kann stärker ins Spielgeschehen eingreifen. So ist es beispielsweise möglich, in einem Labyrinth die Wände zu markieren, um sich besser orientieren zu können. Der Umfang des Spiel-Dungeons ist so gewaltig bemessen, daß selbst gute Spieler wahrscheinlich Monate darin zu tun haben. Jede "Dimension" bringt wieder andere Grafiken und spezielle Feindfiguren. Wenn ein solches Monster sich einem Spieler nähert und dabei immer



▲ Glupp – ääh, du hier???



▲ Es knarzt und hallt in den Gängen

größer wird, dürfte es selbst abgebrühten Naturen schwerfallen, nicht beeindruckt zu sein.

Wände können unterschiedliche Dicke haben; auch Löcher zum Durchgucken gibt es. Wenn der Wachsoldat vorwärts geht, schwankt sein Blickfenster bei jedem Schritt gerade so, als würde jemand beim Gehen eine Kamera mitführen. Einige der Korridore müssen durchkrochen werden. Nachdem man die Kriech-Taste gedrückt hat, fährt das Blickfenster in Bodennähe. Nicht ganz unschuldig an der dichten Atmosphäre des Spiels dürfte schließlich auch das realistische Spiel mit Lichtquellen und Schatten sein.

Wie bei den Vorgängerspielen läßt sich der Bildschirmausschnitt für die Echtzeit-Perspektivgrafik beliebig verkleinern, was besonders bei etwas gemächlicheren Rechnern dem Spielfluß zugute kommt. id Software empfiehlt mindestens einen



▲ Ob's hier auch Amigas gibt?

386er Rechner; benutzt wird der 256-Farben-VGA-Modus. Modem- und Networkplay sind möglich, was dem Mehrpersonenspiel ungeheuren Reiz gibt.

Wie man es von Spielen wie Commander Keen kennt, wird auch bei Doom die erste Episode als Shareware zum Kopierpreis unter die Leute gebracht. Wer die Registrierungsgebühr für die Vollversion bezahlt, der bekommt die beiden nächsten Episoden mit einer Reise in eine andere Dimension, die voll von höllischen Kreaturen ist.

Als wir uns Doom Anfang August erstmals ansehen konnten, hatten die Jungs von ID bereits acht Monate lang daran gearbeitet. Man plant, das Spiel noch vor Weihnachten dieses Jahres zu veröffentlichen. Vertrieben wird es voraussichtlich wie auch seine Vorgänger von der Shareware-Kultschmiede Apogee.

ddf/mk/sz

Mit Spock fängt man Mäuse

„...to boldly go where no one has gone before!“ – Bevor jetzt wieder die ewigen Nörgler kommen: „No one“ hat in „Star Trek-The Next Generation“ das alte „No man“ ersetzt. Also: Wissen über Spock und Co. ist gefragt.

Wir alle haben nicht nur in dieser Ausgabe der ASM so viel über Star Trek gehört und gelesen, da sollte doch jetzt immenses Wissen über die Enterprise, ihr wechselndes Aussehen und ihre wechselnde Besatzung vorhanden sein.

Der Autor dieser Zeilen hatte einen Tag, bevor er dieses Preisrätsel schuf, die Gelegenheit, einen Blick auf die ganz neuen Enterprise-Folgen zu werfen, die auf der Sternenstation Deep Space Nine spielen – und war als alter Trekkie zutiefst beeindruckt. Zu sehen, wie sich eine Science-Fiction-Serie im Laufe der Jahre immer mehr gewandelt hat, ist schon interessant.

Wer ein echter Trekkie ist, der wird mit den folgenden Fragen keine Probleme haben, alle anderen bekommen etwas zur Auswahl gestellt. Und zu gewinnen gibt's auch was, genaueres steht unten. Doch nun zu den Fragen:

1) Wie heißt der Wissenschaftssoffizier unter Captain Kirk?

- a) Speck
- b) Spuck
- c) Spock
- d) Spargel

2) Auf welcher Raumstation wird Star Trek weitergeführt?

- a) Deep Star Six
- b) Deep Space Nine
- c) Deep Storm Five
- d) Deep After Eight

3) Wie heißen die Tierchen, die so sensibel auf Klingonen reagieren?

- a) Troubles
- b) Troddlers
- c) Tribbles
- d) Lemmings

Schreibt die Anfangsbuchstaben der jeweils richtigen Lösung auf eine Postkarte, frankiert sie bitte mit – Achtung – 80 Pfennigen und schickt sie an:

ASM

Kennwort: „Spock“

Postfach 1870

37258 Eschwege

Zu gewinnen gibt es 10 CD-ROMs mit dem Star-Trek-Spiel „25th Anniversary“.

Tronic-Mitarbeiter dürfen sich zwar beamen lassen, aber nicht mitspielen, und der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen: Wer einen Weg haben will, soll ebenfalls den Transporter benutzen, Kirk, Ende!

C - L - U - B - S

Für alle vereinsamen, kontaktarmen User ist hier unser Clubverzeichnis. Wer seinen Club eintragen lassen möchte, muß uns lediglich einen Brief mit den notwendigen Angaben und seiner Unterschrift schicken. PLK- 'Adressen' werden allerdings nicht anerkannt, und Gewähr für die Richtigkeit der gemachten Angaben könnt Ihr von uns auch nicht fordern! Übrigens sollte Ever Club mindestens zehn aktive Mitglieder aufweisen können. Wo kämen wir denn hin? Also, Panchos, setzt Euch an den Tisch und nehmt einen Wisch!

ASM, CLUBS, Postfach 1870, 37258 Eschwege

Name: IAUC (Internationaler Amiga User Club)
Anschrift: Thomas Linecker, Hohnhart 78, A-5251 Hohnhart
Systeme: Amiga 500, (speziell) Amiga 600
Bedingungen: Alter mind. 12 Jahre, Besitz eines Amiga 500 o. Amiga 600, Aufnahme 15 DM (100 öS), jährl. 10 DM (70 öS)
Leistungen: Tips, Tricks, Regeln, Club-Infos, Soft-Tausch, Sammelbestellungen, Anfängerhilfe, Kontakte, Verleih von Soft, ev. Komplettlösungen. Suche aktive Clubber, die Club mitschmeißen.

Name: No Crack
Anschrift: Tofalo Giacomo, Neuchlenstr. 26B, CH-9202 Gossau
Systeme: Amiga
Bedingungen: 35 Frim Jahr
Mitglieder: 35
Leistungen: mtl. Clubdisk, Mailing, Demo- und PD-Pool u.v.m.

Name: Amiga Demo-Club
Anschrift: Tino Patzelt, Dorfstraße 61, 04626 Vollmershain
Systeme: alle Amigas
Bedingungen: mtl. 5 DM o. jährl. 50 DM
Mitglieder: 12
Leistungen: mtl. 2 akt. Demo-Disketten, Infoblatt, Kleinanzeigen, Tips u. Tricks

Name: LucasArts-Fan-Club
Anschrift: Claus Holzheu, Heerstr. 78, 27478 Cuxhaven
Systeme: PC, Amiga, Atari
Bedingungen: mtl. 10 DM
Mitglieder: 86
Leistungen: mtl. Clubmag, Infos, Tips u. Lösungen zu allen Spielen, Geburtstagsüberraschung, günstiger Soft- und Hardwareeinkauf

Name: Brainbyte
Anschrift: Stefan Koop, Auf der Bult 4a, 27574 Bremerhaven
Systeme: PC
Bedingungen: keine
Mitglieder: 10
Leistungen: Disk (alle 45 Tage), Hotline, Letterline, Clubkarte, Gewinnspiele

Name: Atari-ST-Computer-Club Nr. 1
Anschrift: Meik Bekemeier, Theodor-Fontane-Str. 4, 32584 Löhne, Tel.: 05732/4201
Systeme: Atari ST
Bedingungen: mtl. 5 DM
Mitglieder: 16
Leistungen: PD-Bibliothek, mtl. Clubmag, Sammelbestellungen, kostenl. Kleinanzeigen, Clubkarte, clubeigene STs, Tips

Name: APC (Amiga PC)
Anschrift: Alexander Niewels, APC, Arminiusstr. 3a, 33175 Bad Lippspringe
Systeme: Amiga 500, PC
Bedingungen: Aufnahme 3 DM, mtl. 5 DM
Leistungen: mtl. Clubzeitung je nach System, Jahrestreffen, Geburtstagsüberraschung, hohe Prämien, Hard- und Software-Service

Name: APCE Software—Hardware
Anschrift: Ole Brandenburg, Am Wendebach 3, 37581 Bad Gandersheim
Systeme: PC und Amiga
Bedingungen: mtl. 1 DM für Infos
Mitglieder: 41.
Leistungen: akt. Infos zu Soft- und Hardware (Amiga, PC; Schwerpunkt: Entertainment auf Amiga), Software-An- und Verkauf, PC-Reparaturen u. -ausrüstung

Name: Nintendo-User-Club
Anschrift: Tobias Märker, Stettiner Weg 22, 44625 Herne
Systeme: GameBoy, NES, SuperNES
Bedingungen: 2 DM f. Clubmag
Mitglieder: 114
Leistungen: 2mtl. Clubmag, Hotline, Verleih, Tauschbörse, Nintendo-News, Spieletests usw.

Name: Shark Byte Entertainment Software
Anschrift: c/o Jörg Benne, Krekelerweg 13, 45276 Essen, Tel.: 0201/502990 (Di/Do ab 16 Uhr)
Systeme: Amiga
Bedingungen: nur Programmierer oder Grafiker
Mitglieder: 14
Leistungen: Entwicklung von Computerspielen und deren Verkauf an Software-Firmen

Name: Adventure- u. Rollenspiel-Club Bocholt
Anschrift: Sascha Gutt, Alemannenstr. 21, 46395 Bocholt
Systeme: alle PCs und Amigas
Bedingungen: 10 DM Aufnahme, jährl. 30 DM
Mitglieder: 27
Leistungen: mtl. Clubmag, PD- und Share-Versand, günst. Bezugsmöglichkeiten für Adv. und Rollenspiele, Spielhilfen, Komplettlösungen, Wettbewerbe u. jährl. Verlosung eines Top-Rollenspiels

Name: Amiga-Club
Anschrift: Daniel Gaethke, Hohenzollernstr. 94, 46395 Bocholt
Systeme: alle Amigas vom 500 bis 4000
Bedingungen: mtl. 5 DM
Mitglieder: ca. 48
Leistungen: mtl. Clubdisk m. PD-Prg., Infos, Tips, Tricks, kostenl. Kleinanz., Soft-/Hardware-Verkauf (Sonderkonditionen), Anfängerhilfen, Beratung

Name: noch namenlos
Anschrift: Tobias Anton, Kanzlerweg 5, 55291 Saulheim, Tel.: 06732/3558
Systeme: PC (ab 286), C64
Bedingungen: 10 DM Aufnahme, mtl. 5 DM
Mitglieder: 12 aktive
Leistungen: Spielebestellungen (auch per Tel.; bis 40% Nachlaß z. empf. VK-Preis, keine Zustellgebühren), Tips, Tricks, Geburtstagsüberraschung, mtl. kostenl. Clubmag, Programmierhilfen, Treffen mit Turnieren (geplant), Preisausschreiben

Name: Mega-Club
Anschrift: Michael Kissel, Schützenstr. 24, 57610 Altenkirchen
Systeme: Mega-Drive
Bedingungen: 30 DM Aufnahme, 20 DM jährl.
Mitglieder: 10
Leistungen: Tips u. Tricks in mtl. Mag, Infoblatt über Club-Aufgaben, Geburtstagsüberraschungen, Jahresalbum u. -Kontakt-herstellung

Name: Internationaler LYNX-Club
Adressen: Deutschland: Hans-Jörg Sebastian, Siegfriedstr. 3, 61389 Schmitten;
Niederlande: Leon Stor, Vanenburg 2, Ugcmelen, Apeldorn;
Österreich: Ernst Fürthaller, Hafnerstr. 6, A-7020 Linz; Schweiz: Swiss-LYNX-Info-Club, Eugen Rodel, Sängeliweg 45, CH-4900 Langenthal;
System: Atari Lynx!!!
Bedingungen: Anmeldegebühr 5 DM
Leistungen: kostenl. Infos zum Club (nur gegen frankierten, adressierten Rückumschlag!), internationaler Informationsaustausch, Clubmag (Infos, Spiele-Tests, Kleinanz., Hot-News, Beschreibungen...), Pool (Infos über mehr als 100 fertige oder geplante Module—auch von 17 Fremdanbietern, Tips, Paßwörter u. Karten zu den Spielen, Mitgliederinfos, Highscore-Liste...), Modul-Verleih, günstige Bezugsmöglichkeiten für alle Module u. Zubehör, Modulbörse, Kontakte zu anderen LYNX-Spielern (Comlynx-Freunde), gute Kontakte zu ATARI (akt. Infos), Treffen u. Turniere (geplant), Kontakte zu weiteren Ländern u. LYNX-Clubs gesucht!

Name: PC Pharaos
Anschrift: Ralph Führer, Dieselstr. 5, 63071 Offenbach
Systeme: PC
Bedingungen: mtl. 5 DM o. jährl. 52 DM
Mitglieder: 28
Leistungen: 2mtl. 2 prallgefüllte Disks, Tips&Tricks, Kleinanz., Hotline, kostenl. selbstgeschriebene Rollenspiele, Highscores, reg. Pannenservice, halbjährl. Katalog (Spiele, Progs, CDs, Poster)

Name: Zeta Club
Anschrift: Alexander Fabbian, Carl-Benz-Str. 6 C, 64625 Bensheim
Systeme: C64
Bedingungen: C64 mit 5,25"-Floppy, 5 DM Aufnahme, mtl. 5,50 DM
Mitglieder: ca. 100
Leistungen: mtl. 2 Disks, Clubmag auf Disk, Sammelbestellungen, über 200 PD-Disks z. Selbstkostenpreis

Name: Commodore-Computer-Club Goldener Grund e.V.
Anschrift: Wolfgang Rathgeber (Ralf Rudolf), Postfach 1126, 65607 Brechen
Systeme: PC und Amiga
Bedingungen: 10 DM Aufnahme, jährl. 70 DM
Mitglieder: ca. 60
Leistungen: Tips zu Soft- u. Hardware, vergünstigte Bestellungen, Spieleverleih, PD-Sammlung, Anfängerkurse, Bibliothek mit Amiga-Magazinen, Clubtreffen 2mal wöchl. im eigenen Clubhaus, Sondertreffen (Clubmeisterschaften, Messebesuche etc.)

Name: Computer-Club 2000
Anschrift: Postfach 1244, 66922 Pirmasens
Systeme: PC und Amiga
Bedingungen: mtl. 5 DM
Leistungen: 2mtl. Mag., Rabatte bei Hard- u. Software, Hilfe bei Problemen etc.

Name: Amiga Kreativ Club (AKC), Programmierer Club Amiga (PCA)
Anschrift: AKC+PCA Info, c/o Diethegen Sum, W.-Steinacherstr. 3, 77790 Steinach
Systeme: alle Amigas (vom A4000 bis A500)
Bedingungen: jährl. 65 DM für beide Clubs
Mitglieder: 37
Leistungen: regionale Clubtreffen und PD-Copy-Parties, PD-Pool, jährl. Clubmag., Hotline, eigene PD-Serie, Programmier-Projekte, vergünstigter Einkauf von Hard- und Software, Preisausschreiben, Club-Mailbox (geplant), Kurse für C, Assembler und andere Sprachen, Erfahrungsaustausch zwischen einzelnen Amigos u.s.w., weitere Informationen gegen 2 DM in Briefmarken. Anfragen von Firmen und anderen Clubs zwecks Zusammenarbeit erwünscht!

Name: Software 4000
Anschrift: Hans-Jörg Braun, Diersburgerstr. 32, 77948 Friesenheim
Systeme: alle Amigas
Bedingungen: 3 DM Aufnahme, mtl. 5 DM
Mitglieder: 12
Leistungen: mtl. Clubmag usw., Infos gegen Rückporto

Name: Videocom
Anschrift: Vitali Thomas, Reiterweg 3, 82031 Grünwald
Bedingungen: mtl. 6 DM (3 DM Post); Österreich 50 öS (Scheine im Umschlag!; 4,20 DM Post)
Mitglieder: 11
Leistungen: Clubcard, 2mtl. Clubmag, Sonderhefte, mtl. Tricksheft, Flohmarkt, Preisausschreiben, Spieleshotline, Kleinanzeigen, Moduleverleih, Hotline, evt. Poster halbjährl., spielbare Demos für PC, Wettbewerbe, Umfragen etc.

Name: Amiga-Computerclub APC&TCP
Anschrift: Dorfstraße 17, 83236 Übersee, Tel.: 08642/6279 (ab 20 Uhr), Mailbox: 08642/1336
Systeme: Amiga
Bedingungen: keine
Mitglieder: ca. 400
Leistungen: Mag, PD/Low Cost, Karte, Parties

Name: Amiga Megaworld Club
Anschrift: Rainer Nawratil jun., Muttenthalerstr. 4, 89420 Höchstädt
Systeme: Amiga
Bedingungen: mtl. 5 DM
Mitglieder: 12
Leistungen: mtl. Clubdisk (Spieletests, Anfängerhilfen, PD-Serien, PD-Pool, Sounds, Demos, Grafiken, Berichte, Wettbewerbe usw.

Name: RTS Programmer Club
Anschrift: Thomas Helbing, Hagenstr. 6, 90530 Wendelstein
Systeme: alle Atari STs, Falcon, in Zukunft auch PCs
Bedingungen: keine Beiträge, Programmiererfahrten
Mitglieder: 20-25 aktive
Leistungen: Club-Programmiermagazin auf Diskette, Programmierkurse, Tips, Listings, Utilities, Bibliotheken, Kleinanzeigen, Erfahrungsaustausch, Hilfestellungen, gemeinsame Programmprojekte (Infos gegen 1,50 DM Rückporto)

Name: Meininger PC-Fan-Club
Anschrift: R. Pfeifer, Weingartental 12, 98617 Meiningen, Tel.: 03693/2819, Fax: 03693/471196
Systeme: PC
Bedingungen: unterschiedlich
Mitglieder: 15
Leistungen: mtl. Clubmag m. 3 Disks, Soft-/Hardwarehilfen, Kleinanz., Soft-, Zeitschriften-, Buchverleih, (OCR-)Scannservice usw. Info gegen 2 DM in Briefmarken

Checkpoint

Einem hartnäckigen Gerücht zufolge fertigt eine kleine Firma im friesischen Bergland große zwölfseitige Würfel – speziell für die ASM. Mit Hilfe dieses hochprofessionellen Equipments, so das Gerücht weiter, würden dann in der Eschweger Redaktion zuverlässig und unbestechlich die Spielbewertungen ermittelt. Wir sagen dazu: GUTE IDEE, aber eben leider nur ein Gerücht und GAAAAR NICHT WAHR! Wie unsere Spielbewertungen wirklich zustandekommen, lest Ihr hier.

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik
Sound
Spielablauf
Motivation
Gesamtnote



»ACTION«

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik
Steuerung
Handlung
Atmosphäre
Gesamtnote



»ADVENTURE«

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik/Animation
Sound
Realitätsnähe
Motivation
Gesamtnote



»SPORT«

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik
Anleitung
Spielablauf
Motivation
Gesamtnote



»STRATEGIE«

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik
Sound
Realitätsnähe
Motivation
Gesamtnote



»SIMULATION«

Bei "Grafik" interessiert es uns, wie weit das Spiel die grafischen Möglichkeiten des jeweiligen Rechnersystems ausnutzt. Auch ästhetische Kriterien spielen hier natürlich eine Rolle. Animation wünschen wir uns so fließend, Scrolling so ruckelfrei, Vektorgrafik so flott wie möglich.

Die "Sound"-Note bewertet den Einfallsreichtum von Geräusch- und Musikbegleitung, die technische Ausführung und gegebenenfalls die musikalische Ästhetik.

Unter dem Thema "Spielablauf" versammeln sich die Fragen nach Abwechslungsreichtum, Originalität, Spielbarkeit, Fairness, Logik der Spielhandlung, Handhabung, Komplexität und Benutzerfreundlichkeit sowie allen nahen Anverwandten.

Wenn es um die "Motivation" geht, fragen wir danach, was einen Spieler am betreffenden Spiel festhält. Das kann die grandiose Spielidee sein, eine verheißungsvolle Level-Gestaltung, fesselnde Atmosphäre oder auch einfach das Versprechen der Spieldesigner, daß jeder, der den Endgegner besiegt, sich bei der Entwicklerfirma achttausend Deutsche Mark abholen kann.

Bei der "Steuerung" wollen wir wissen, wie reibungslos der Spieler mit dem Programm kommunizieren kann. Das betrifft etwa Anzahl und Anordnung von Menüs oder Icon-Leisten, Kommandoeingaben oder Mauseingabe.

Unter dem Thema "Handlung" wird die Story eines Spiels nach Originalität und Stimmigkeit bewertet.

"Atmosphäre" sagt etwas über den Illusionswert eines Spiels aus. Hier geht es um "Feeling", Stimmung und milieugeheure Gestaltung.

Die Wertung zum Punkt "Anleitung" betrifft zwar nicht das eigentliche Spiel selbst, wir halten sie aber dennoch für wichtig. Liegt das Spiel-Manual in deutscher Sprache vor? Ist es sinnvoll strukturiert? Verwendet es keine Fachvokabeln ohne Erklärung? Sind Informationen leicht auffindbar? Die Frage nach der "Realitätsnähe" ist für uns die Gretchenfrage bei Simulationen. Sie entscheidet über die Brauchbarkeit eines Spiels, das reale Vorgänge glaubwürdig nachahmen und einen Eindruck von Einzelaspekten des realen Vorbilds vermitteln will.

Klarer Fall: Wir sind nicht die Stiftung Vasantest, und wir haben auch kein Crash-Testlabor. Wenn

bei uns "getestet" wird, dann heißt das einfach: Hier sitzen erfahrene Spieler vor einem neuen Produkt, probieren es aus und geben das an Euch weiter, was ihnen – positiv und negativ – daran aufgefallen ist. Wir wollen Euch dabei natürlich auch **Kaufberatung** für die Auswahl neuer Spielprogramme geben. Darum lest Ihr bei uns in der Regel erst dann einen Test über ein Programm, wenn man es auch kaufen kann. Vorab-Berichte über Software, die sich in der Entwicklung befindet, werden bei uns glasklar als **Previews** gekennzeichnet und haben (*natürlich*) keinen Bewertungs-Kasten. Wir halten "Tests" von unfertigen Programm-Embryonen für – Entschuldigung: Beschiss an Leserschaft und Herstellerfirmen.

Bewertungen

Jeder unserer Testberichte hat am Schluß einen kurzen Wertungskasten. Die **Wertungsskala** reicht von 0 ("obermies") bis 12 ("einfach megawahnsinns-gut"). In jedem **Spielgenre** sind unterschiedliche Gesichtspunkte wichtig. In jedem Fall steht am Schluß des Kastens eine **Endnote**, die den Gesamteindruck des Testers vom jeweiligen Spiel widerspiegelt.

Abgesehen von den Punktwertungen gibt es noch spezielle Auszeichnungen. Da ist zum einen der **ASM-HIT**. Einen Hit-Stern verleihen wir an Spiele, die wir für wegweisend (oder "trendsetzend") halten und die außerdem eine Gesamtnote von mindestens 10 einheimen konnten. Seltener vergeben wir das Prädikat **MEGA-HIT**, das absolut genialen Programmen mit einwandfreier Gestaltung und einer innovativen Spielidee

vorbehalten ist.

Das **Spiel des Monats** schließlich wird für jede Ausgabe in zähem Ringen und harten Meinungs-Fights der Redakteure ermittelt.

Die Endnote

Ein Spiel, das auch verwöhnte Kenner der Branche noch vom Sockel haut, nennen wir **SEHR GUT**: eine uneingeschränkte Empfehlung.

GUT sind Spiele, die sich positiv aus der Masse der Programme abheben.

Games von akzeptablem Charakter, vielleicht mit einer guten Spielidee, aber nicht konsequent realisiert, bewerten wir als **ZUFRIEDENSTELLEND**.

Erkennbare Mängel beeinträchtigen den Spielspaß und lassen die Bewertung eines Programms unter den Durchschnitt rutschen: **MANGELHAFT**.

Programme schließlich, die unserer Meinung nach nichts auf dem heutigen Spielmarkt zu suchen haben, bekommen von uns das Urteil **SEHR MANGELHAFT**.

Hin und wieder sind wir uns dann sogar mal einig darüber, daß wir Euch vor dem Kauf bestimmter Programme regelrecht warnen sollten. In solchen Fällen ist dann ein **FLOP DES MONATS** fällig.

Na, alle Klarheiten beseitigt? Dann können wir die Sache mit dem zwölfseitigen Würfel ja im Orkus der Weltgeschichte runterspülen, oder? – Mensch, Stefan, pack das Ding weg, bevor es einer sieht!... ■

sz

MARCUS' TOP 5

1. Harley Davidson Sporty (Harley Davidson Motor Cycles)
2. Syndicate (PC)
3. Strike Commander (PC)
4. Day of the Tentacle (PC)
5. Jungle Strike (MD)



▲ Mächtig müder Marcus

Efrauzipation

Ich will gerade die Konvertierungen mit einem höchst intelligenten Vorwort beginnen, da kommt Kollegin Verhandlungsbasis (wofür sollte sonst dieses -vb- stehen?) an, wirft mir einen zuckersüßen Blick aus ihren grünen Katzenaugen zu und meint: "Hilfst Du mir bitte eben, die Spiele ins Archiv zu bringen?" Da ich ja gegenüber Minderheiten schon immer tolerant war, folge ich ihrem Ruf, lasse Vorwort Vorwort sein und gehe ihr zur Hand. Da stehen sie nun, sage und schreibe 188 Games, die neu einsortiert werden müssen. Das alles wäre kein Problem, würde nicht der liebe Jürgen die noch liebere Vera ans Telefon rufen und somit den armen Klaus dazu verdammen, die Spiele allein herunterzuschaffen. Nach einer Dreiviertelstunde emsigen Sortierens komme ich zurück ins Büro, wo Vera am PC rumdaddelt (ich glaube, es sind die Lost Vikings) und will natürlich wissen, warum sie nicht mitgeholfen hat. "Oh verzeih, das hatte ich ganz vergessen." Da vergesse ICH mich, sage irgend etwas mit Herd und Schlafzimmer, woraufhin die alte Diskussion über die Gleichberechtigung der Geschlechter einsetzt. Ergebnis: 50 DM in die Chauvi-Kasse, einen Rüffel vom CvD, weil ich mit meinem Text nicht nachkomme, und KEIN Vorwort für die Konvertierungen, die diesmal SO aussehen:

Inhalt	Seite
Asterix	133
Crash Dummies	136
Eight Ball Deluxe	134
Flashback	132
Global Gladiators	137
Hannibal	138
James Pond's Crazy Sports	135
Lotus	131
Pinball Dreams	134
Putt-Putt	137
Sensible Soccer	137
Sim Life	138
The Ancient Art of War in the Skies	138
Troddlers	135
Worlds of Legend	138

Bis zur nächsten Quotenregelung – Ever Klaus



▲ Star Trek

Wieder einmal eröffnet **Interplay** den Reigen der Konvertierungs-News. Und das mit drei sehr guten Nachrichten für alle Amiga-1200-Besitzer. Als erstes wäre da **Star Trek: The 25th Anniversary** zu nennen, das noch in diesem Monat für den Commodore-Rechner herauskommen soll. Gleiches trifft auf **Lord of the Rings II: The Two Towers** sowie auf **Castles II: Siege & Conquest** zu. Wir hier in der Redaktion gehen mal davon aus, daß wir in der nächsten ASM die Games ausführlich vorstellen können.

Veras Lieblingsspiel kommt nun auch auf dem SuperNES zu seinem Recht. Ob Interplays **The Lost Vikings** auf diese Weise noch einen Hitstern kassiert, werden wir Euch baldmöglichst verraten.

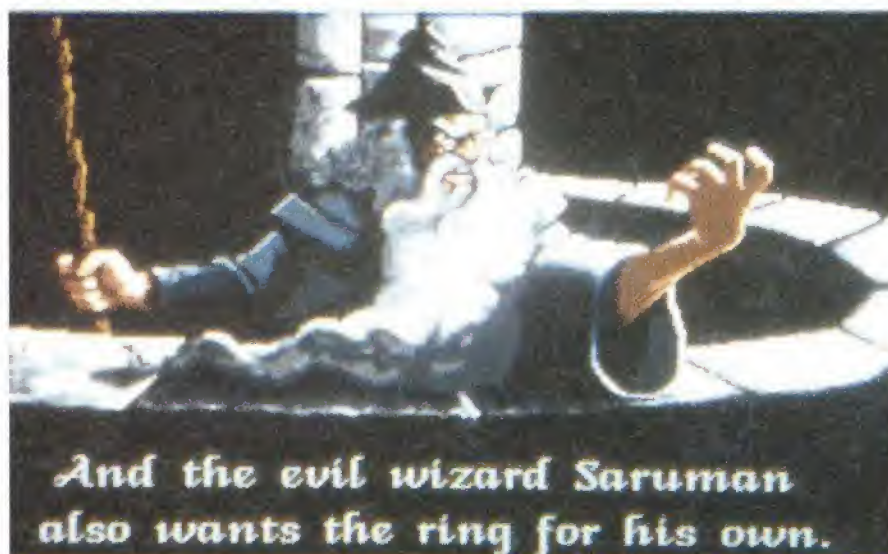
Und noch mal Star Trek, jetzt aber auf Silberscheibe: Wie von Bomico zu erfahren war, hat man es leider nicht geschafft, die Original-Synchronsprecher der Enterprise für die deutsche Version von "Star Trek: The 25th Anniversary" auf CD-ROM zu gewinnen. Macht auch nix, denn der Sound allein macht den Kohl auch nicht fett (nein, das war keine Anspielung auf den Plenarsaal in Bonn). Das Gameplay muß stimmen, und das tut es allem Anschein nach. Mehr dazu in Bälde.

Neues auch aus Deutschland: Während die Fans geballter Action fieberhaft auf die PC-Konvertierung von **Turrican II** warten, hieß es jüngst bei **Rainbow Arts/Softgold**, daß man zuerst **Turrican III** fertigstellte, bevor es mit der Konvertierung weiterging. Konkrete Termine wurden jedoch noch nicht genannt.

Zwei Games wollten wir eigentlich in dieser Ausgabe vorstellen, doch neun Seiten können manchmal auch verdammt wenig sein. So bleibt mir nur als Vorankündigung fürs nächste Mal, daß wir uns **Whale's Voyage** für den PC und **B.O.B.** fürs Mega Drive reinziehen werden. Für ersteres zeichnet **NEO**, für letzteres **Electronic Arts** verantwortlich. Freut Euch also auf die Oktober-ASM. ■

kate

▼ The Two Towers



LOTUS

(PC)

Test in: **ASM 1/92** (Amiga), Hardware: **mind. 286, VGA, 640 KB RAM**, empf. VK-Preis: **90 DM**, Hersteller: **Gremlin Graphics**, England, Muster von: **Hersteller**.

Lange hat's gedauert: vom Amiga erst aufs Mega Drive, dann schließlich doch noch auf den PC. Aber das Warten hat sich gelohnt: Jetzt wird der Arbeitsplatz zur beinharten Rennstrecke. Gib Gummi, alte Büro-kiste!



Iso das muß man Gremlin Graphics ja lassen, die Umsetzung des genialen Rennspiels vom Amiga auf den PC ist gelungen. Irre schnell geht es über die grafisch recht ordentlich gestalteten Kurse. Mehrere Spielvariationen stehen bei Lotus zur Auswahl: Allein, zu zweit, gegen die Zeit oder um Plazierungen. Drei Autos, die ausnahmsweise wirklich unterschiedliche Eigenschaften haben, stehen zur Auswahl, wobei der M200 am geeignetsten scheint, da er eine phantastische Straßenlage hat. Interessant ist aber auch der Esprit S4, der bisher noch in keinem Game gefahren werden durfte.



▲ **Rasante Action ohne Kompromisse**

Außergewöhnlich ist der Streckeneditor bei Lotus. Durchs Einstellen verschiedener Parameter (z.B. Kurven, Hügel, oder Hindernisse in Prozent) sind so kinderleicht eben mal drei Billionen (ne drei mit zwölf Nullen) verschiedene Strecken möglich. Die Szenarien reichen vom Gebirgen, über Wüsten und die Arktis bis hin zu Science Fiction. Wettermäßig spielt sich das ganze in Nebel, Sonnenschein, Regen, Schnee und Sturm ab. Fünf Musikstücke oder Motorsound stehen zur Auswahl, wobei hier eigentlich ein bißchen gepusht wurde. Weder die Motorsounds noch die Musik können so richtig überzeugen. Die Steuerung ist frei wählbar: Tastatur, Maus, Joystick oder Free Wheel. Die Menüs sind übersichtlich und erklären sich über die Symbole selbst.

Das Spiel selbst geht zackig über die Bühne, obwohl die 286er-Besitzer ein wenig unter der Ruckelgrafik zu leiden haben; ab 386 aufwärts läuft es aber wie ge-



schmiert. Der Schwierigkeitsgrad reicht von schnarch bis hui. Und spätestens im Experten-Level trennt sich dann die Spreu vom Weizen. Die letzten sechs der fünfzehn Rennen haben es nämlich ganz schön in sich.

Alles in allem ist Lotus ein Game, das etwas länger auf der Festplatte verweilt, weil es atens kaum etwas vom ewig zu geringen Platz benötigt und btens durch die Vielzahl der Strecken zu immer neuen Abenteuern reizt.

cus



▲ **Nachts sind alle Lichter an**

Klaus meint:

Ja – das Gremlin-Turboding entlockt dem PC ganz neue Seiten. So etwas ist man sonst nur von Commodores "Freundin" gewohnt. Was hier an Rennspaß auf dem PC rüberkommt, ist schon gewaltig.

Als ich vor einigen Monaten die Nigel-Mansell-PC-Konvertierung sah (Ihr wißt: Dieses Renndemo für 100 DM), dachte ich noch, dieses Genre wird wohl noch lange brauchen, bis es auf diesem Rechner Einzug hält. Weit gefehlt: Lotus ist DIE Rennsimulation schlechthin für alle PC-Besitzer. Amiganer haben immerhin einen dicken Trost: Auch ihre drei Versionen des Pistenspaßes waren ASM-Hits. Also keinen Streit vom Zaun brechen und lieber über selbigen blicken, um den Fahrern Hals- und Beinbruch zu wünschen.

kate

Gesamtnote 10

»GUT«

FLASHBACK

(PC)

Hardware: mind. 286, VGA, 8 MB auf Festplatte, Test in: ASM 7/93 (Amiga), empf. VK-Preis: 100 DM, Hersteller: Delphine Software/US Gold, England, Muster von: Hersteller.

Ey, habt Ihr genug von Mario und Konsorten? Wollt Ihr Jump'n'Runs, die mehr bringen als nur ödes Talerchen einsammeln? Jau, hier ist der richtige Stoff für Euch. Aber Achtung: Suchtgefahr!



▲ Die Sucht hat einen Namen: "Flashback"

Was braucht ein vernünftiges Action-Adventure? Gewalt, Action, Rätsel, gute Grafik, Animationen, einen Helden und Sex. Bis auf letzteres findet Ihr alles in Flashback, das sich bereits auf dem Amiga hervorragend gemacht hat.

Ihr schlüpft in die Rolle von Conrad Hart, eines Agentenanwärters des Büros für Galaktische Untersuchungen (B.G.U.). Bei seiner Arbeit mit einem Molekuldichte-Analysator entdeckt er Ungeheuerliches: Hohe Persönlichkeiten sind gar keine Menschen, sondern Aliens. Klare Sache, die Außerirdischen nehmen Conrad erst mal mit zum Washtag. Sein Gehirn bekommt einen kleinen Frühjahrsputz. Docher kann fliehen.

Tätäää, und jetzt kommt der Spieler. Über Plattformen dürft Ihr Euch diverser Aufgaben annehmen, die da wären: Aliens killen, Items sammeln und benutzen, Hilflösen helfen, Aufträge erfüllen, Geld verdienen und, und, und...

Also ordentlich was zu tun für unseren Helden, der schnell mal am Abzug seiner Automatik spielt. Für den Spieler gibt es dafür Animationen vom Feinsten. Wenn Conrad mit einer Rolle in den nächsten Screen hüpf und ein paar Ogres löchert, könnte man schon auf den Vergleich mit James-Bond-Filmen kommen. Damit die Geschichte auch einen Sinn macht, wurden kleine Filmsequenzen in Polygon-Grafikeingebaut.

Die Levels sind durch Paßwörter einzeln anwählbar. In späteren Levels gibt es außerdem Savepoints, von denen aus man bei einem vorzeitigen Ableben von



Hart wieder starten kann. Die Sounds sind ähnlich gelungen wie das Game und lassen keinen faden Beigeschmack, wie das bei zahlreichen anderen Games der Fall ist. Die Steuerung ist einigermaßen kompliziert, aber bietet bisher nicht dagesessene Möglichkeiten.

Letztendlich ist auch für die PC-Version ein Hitstern mit fabelhaften Noten fällig. Kaufen, spielen, und das Universum wird unwichtig.

CUS



▲ Big Brother is watching you



▲ Eine Welt voller Gefahren

Gesamtnote 10

»GUT«

ASTERIX

(SNES)

Test in: **ASM 7/93** (GameBoy), empf. VK-Preis: **129,95 DM**,
Hersteller: **Infogrames**, Frankreich, Muster von: **Laguna**,
65451 Kelsterbach.

Wir befinden uns im Jahr 50 v. Chr. Ganz Gallien ist von den Römern besetzt... Ganz Gallien? Nein! Ein von unbeugsamen Galliern bevölkertes Dorf hört nicht auf, den Eindringlingen Widerstand zu leisten...



▲ *Gib Römern keine Chance!*

Das wohlbekannte kleine gallische Dorf liegt friedlich im Schutze des großen aremodingenskirchen (is'n bißchen schwer) Waldes mit den ganz vielen Wildschweinen. Unsere gallischen Helden genießen die warme Herbstsonne und harren der Dinge, die da kommen sollen. Wer hier wohl gemeint ist? Na klaro, keine Frage: Asterix und Obelix, ihres Zeichens die bekanntesten Gallier neben Napoleon (nein, das hochprozentige Getränk ist auch diesmal nicht gemeint).

Dass sonst so unschlagbare Gespann ist leider auseinandergerissen worden. Da haben es doch tatsächlich die spinnerten Römer geschafft, den guten Obelix zu entführen. Klarer Fall für unseren gallischen Kommissar Asterix. Er macht sich auf, um seinem Partner die bitter nötig gewordene Hilfe zu geben. Versehen mit dem Notwendigsten geht's auf die gefährvolle Reise. Fünf Levels warten auf den kleinen Gallier und darauf, bewältigt zu werden.

Eigentlich beginnt's ganz harmlos – in bewährter Hau-drauf-und-weg-Manier werden die Römer nach bester gallischer Schlagkunst verdrochen und fleißig Helme eingesammelt. Doch sind nicht nur die Römer Asterix wenig wohlgesonnen – nein, es scheint, als hätten sich alle gegen ihn verschworen. Wo er auch hinblickt – überall Feinde, die mittels sachtem Schwinger in den blauen Himmel befördert werden wollen.

Durch insgesamt 5 Welten mit jeweils 6 Levels muß sich Asterix im Ein- oder Zwei-Spieler-Modus hindurchkämpfen. Wie sich's für ein grundsätzliches

Jump'n'Run gehört, gibt's reichlich Geheimgänge zu entdecken und diverse Gegenstände, wie die beliebten Sesterzen oder andere Extras, zu ergattern. Nach Robert Lemkes Devise "Welches Schweinderl hätten's denn gerne?" haut Asterix auch schon mal ein Wildschwein aus den Klamotten, pardon, aus der Schwarte und peppt so sein vielleicht angekratztes Spielerleben wieder auf.

**Zerlegt er sich ein Wildschwein fein,
so wird's die nächste Mahlzeit sein**

Die Schwierigkeitsstufen ist wählbar; auch in der höchsten Stufe läßt sich das Spiel relativ leicht bewältigen. Die Spielmotivation könnte jedoch ein wenig darunter leiden. Wie viele Continues Asterix bekommt, hängt von seiner Sammellei- denschaft und Euren guten Augen ab, denn manche der Sammelobjekte sind et- was versteckt.



▲ *Braves Hundchen ...*

Der Sound ist nicht gerade berauschend – mit Wehmut denke ich an die verfilm- ten Asterix-Versionen zurück. Die FX können sich schon eher hören lassen, denn mit mächtigem Krawumm haut's die Römer aus den Schuhen. Ansonsten hinkt die SNES-Variante doch schon hinter der GameBoy-Version her. Zieht man die positiven und negativen Aspekte zusammen, ergibt sich aber dennoch eine gute Wertung

vb



◀ *Wir testen die Flug-
eigenschaften rö-
mischer Legionäre*

Gesamtnote 10
»GUT«

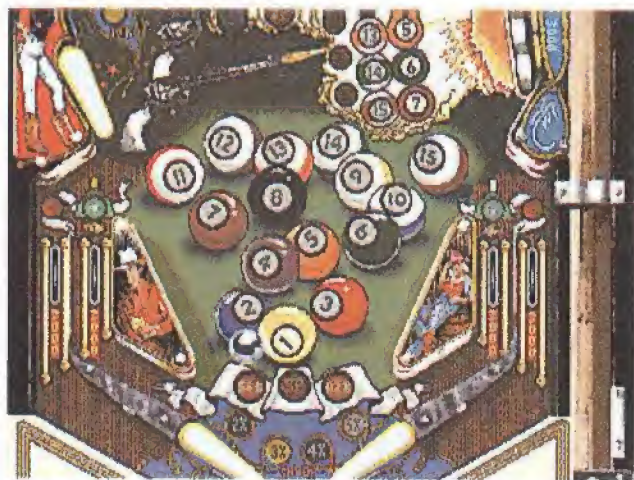
Ich geb' mir die Kugel

EIGHT BALL DELUXE (PC)

Hardware: mind. 640 KB RAM, VGA, Soundkarte, Test in: ASM 9/93 (Mac), VK-Preis: ca. 100 DM, Hersteller: Amtex, Kanada, Muster von: Hersteller.

Die Durststrecke in Sachen "Flippern auf dem PC" hat ein Ende: Gleich zwei Konvertierungen zogen uns in ihren Bann. Zunächst Eight Ball Deluxe: Der Flipper spielt sich wie das Original aus der Spielhalle, auch die Geräuschkulisse sorgt für Flipperfeeling. Spieler können über Voreinstellungen nicht nur das Audio-Device, sondern auch die Spielstärke beeinflussen. Im Setup läßt sich der Neigungswinkel des Flippers einstellen; je größer der Winkel, desto schneller die Kugel. Für die Bumper läßt sich die Spannung erhöhen, die Kugel prallt dementsprechend stärker ab. Der Sound ist gut, die Original-Sounds des Geräts wurden übernommen.

Jetzt zur Kritik: Kugel und Automat sind zwar grafisch okay, durch die Farbwahl verwischen jedoch die Elemente, und die Kugel wird zu einem nicht mehr steuerbaren Schemen. Höchst unschön ist das ständige Plumpsen ins Seitenaus, das man aus besagtem Grund nicht einmal durch "Tilten" verhindern kann.



Klaus meint:

Seufz...: Schön waren die Zeiten in der Spielhalle, aber das hier? Kein Vergleich!

Gesamtnote 7

»ZUFRIEDENSTELLEND«

PINBALL DREAMS (PC)

Hardware: mind. 386/33, VGA, Soundkarte, Test in: ASM 4/92 (Amiga), VK-Preis: ca. 120 DM, Hersteller: 21st Century Entertainment, England, Muster von: Hersteller.

Nummer zwei ist das langerwartete Pinball Dreams. Wie bei der Amiga-Version stehen insgesamt vier unterschiedliche Flipper zur Verfügung, die über die Funktionstasten 1 eins bis 4 in einem Menübild ausgewählt werden. Angebotsmäßig stehen ein Space-, ein Western-, ein Musicbox- und ein Grusel-Flipper zur Verfügung, von denen die letzten drei wohl die besseren sind. Die Kugel wird mit der <Alt>-Taste "geschossen", mit den <Shift>-Tasten bedient man zwei Flipper. Soweit zum Aufbau.



Auswählen darf man zu Anfang auch die Sound-Ausgabe: Die reicht von absoluter Stille über den PC-Quieker, über AdLib- bis zu verschiedenen SoundBlaster-Ausgaben. Was dann aus den Lautsprechern dröhnt, ist der Original-Amiga-Sound, noch mal digitalisiert und über die Karte oder den Lautsprecher ausgegeben. Nicht ganz originell, denn die Sounds hören sich so nicht gerade berauschend an – eher berauscht.

Aber wer nicht mindestens einen 486er mit 50 MHz oder mehr hat, wird sein blaues Wunder erleben. Klaus erzählt Euch das gleich noch. Läßt man auf "kleineren" Rechner den Sound weg oder besitzt man einen voll gepowerten 486, macht Pinball Dreams eine sehr gute Figur. Die Grafik und die Animation der Kugel lassen den Flipper sehr realitätsnah erscheinen. Die Adaption eines derart schwierig



zu gestaltenden Spiels ist sehr gut gelungen. Verglichen mit Eight Ball Deluxe schneidet Pinball Dreams deutlich besser ab. jb

Klaus meint:

Wie sagten die Jungs von 21st Century noch so schön: Pinball Dreams werde auf allen PCs lauffähig sein, und um dies zu gewährleisten, dauere die Umsetzung länger als geplant. Und tatsächlich: Es läuft sogar auf einem 386er mit 25 bzw. 33 MHz (einen XT hatten wir leider nicht zur Hand), aber nur, wenn man auf den Sound verzichtet. Andernfalls rollt (besser: ruckelt) die Kugel im Zeitlupentempo über das Spielfeld, wird zwischendurch mal wieder schneller, um dann erneut fast einzuschlafen oder rettungslos ins Aus zu verschwinden.

Sobald der Ton aber aus ist (oder man das furchtbare Gepiepse aus dem internen Lautsprecher in Kauf nimmt), läuft das Teil, wie es soll. Und das kann einfach nicht Sinn der Sache sein. Übrigens: Wir hatten drei Versionen, und alle wiesen dieses Manko auf.

Total idiotisch ist, daß man von der Originaldiskette aus nur dreimal auf Hard Disk installieren kann, dann ist sie unbrauchbar (die Diskette, grins), und Ihr dürft sie zwecks Umtauschs einschicken. Hier werden ehrliche Käufer angesch... – Macht also auf alle Fälle eine Kopie von dem Teil, bevor Ihr installiert. Übrigens folgt später eh noch eine Handbuchabfrage, wozu also diese Mühe? Insgesamt ein "Gut" für schnelle Rechner, sonst siehe unten.

Gesamtnote (33/50 MHz) 5/10

»MANGELHAFT/GUT«

JAMES POND'S CRAZY SPORTS (SNES)

Test in: **ASM 11/92** (Amiga), VK-Preis: **ca. 100 DM**, Hersteller: **Sales Curve Ltd.**, England, Muster von: **Hersteller**.

James Pond, der sympathische Goldfisch-Geheimagent schwimmt in einer völlig neuen Rolle. Ist der glitschige Spion sonst in Jump'n'Runs hinter Bösewichtern her, so kann der Spieler nun herausfinden, was ein Gräten-007 in seiner Freizeit treibt. Was auf anderen Systemen *The Aquatic Games* hieß, entpuppt sich auch unter dem neuen Titel als gelungene Parodie auf das Sportspielgenre. In insgesamt zehn Disziplinen müssen sich der fischige Agent und seine wasserbewohnenden Freunde austoben.

Da gibt es zum Beispiel solche Events wie 100-Meter-Plantschlauf, Heuler bewachen oder Tiefseeschwamm-Kunstspringen. Klar, daß es mit dem Ernst nicht so weit her ist. Was zunächst wie ein Kinderspiel aussieht, entpuppt sich bei zunehmender Spielstufe als echter Teaser. Wohl dem, der ein Autofeuer an seinem Joypad besitzt (so läßt sich auch der 100-m-Lauf sehr bequem schaffen). Ob nun hektisch Fische gefüttert oder Muscheln geflippt werden sollen – bei der gemeinsamen Jagd nach Goldmedaillen (mit ein paar Freunden zusammen) bleibt kein Auge trocken.

Die Umsetzung vom Amiga ist ausgezeichnet gelungen, was allerdings auch niemanden sonderlich verblüffen sollte. Grafik, Sound und Schwierigkeit machen das mutmaßliche Kinder-Modul auch für "erwachsene" Spieler interessant. ■

tom



Klaus meint:

Warum das Kind einen neuen Namen bekommen hat, bleibt wohl ein Geheimnis, denn vom Spielablauf her hat sich nicht das Geringste geändert. Sehr gut gefällt die optische Präsentation. Was mir nicht so zusagt, ist die systembedingte Steuerung mit dem Joypad, das z.B. einen Sieg beim Wettlauf nur unter schwerster "fingerlicher" Belastung möglich macht (bei anderen Disziplinen hilft Dauerfeuer).

Ansonsten gibt es nichts auszusetzen – James Pond macht auch auf dem SNES einen Riesenspaß und ist uneingeschränkt zu empfehlen, auch wenn es kein Hit ist.

Gesamtnote 9

»GUT«

TRODDLERS (SNES)



Test in: **ASM 1/93** (Amiga), VK-Preis: **ca. 100 DM**, Hersteller: **Sales Curve Ltd.**, England, Muster von: **Hersteller**.

Nein, diese Deppen! Jetzt rennen die Troddlers auch auf dem SNES geradewegs in den drohenden Untergang. Kleine braune Männlein tapern über den Bildschirm, rennen in Fallen und klettern Wände hoch. Kommt Euch bekannt vor? Nein, ein Lemming ist im Vergleich zu einem Troddler geradezu eine Intelligenzbestie. Troddlers sind nur doof.

Der Spieler übernimmt die Rolle des Anführers der Trottelschar. Ziel des Spiels ist es zunächst einmal, alle Troddlers bis zum Ausgang des Levels zu geleiten. Wo Lemminge selbst Hand anlegen, um Hindernisse zu sprengen oder zu umgraben, verläßt sich der Troddler blind auf die Hilfe des vielbeschäftigten Anführers. Dieser hat alle Hände voll zu tun, um den unbeholfenen Gesellen durch Bewegungen von Steinblöcken einen Weg zu bahnen. Dabei muß man natürlich darauf achten, daß man keinen Steinblock auf einen der eigenen Schützlinge stellt, sonst ist der nämlich ziemlich platt. Eine bei Troddlern als "natürlich" bezeichnete Todesart!



▲ Nichts ist so dödelig wie ein Troddler

Feinde haben die Deppen, wohin sie nur rennen – ob es sich dabei um Killervögel, Flammenwerfer oder Fleischwölfe handelt, die Troddler marschieren mit wachsender Begeisterung in jede Falle. Außer der Aufgabe, die kleinen Idioten zu beschützen, gibt es für Euch noch diverse Gimmicks (wie Diamanten) einzusammeln usw. Braucht man zwar nicht, jagt aber den Score in die Höhe.

In späteren Levels kommen dann noch Zombie-Troddlers dazu, die die eigene Mannschaft dezimieren und gezielt ausgeschaltet werden müssen. Außerdem tickt ein gnadenloses Zeitlimit und sorgt für gesteigerte Hektik. Richtig Spaß macht das Ganze jedoch erst im Zweispieler-Modus, wo zwei Troddlerheere – von zwei Anführern gesteuert – versuchen, die Levels zu bestehen. Grafik- und soundmäßig wird das SNES nicht gerade überfordert, und so läuft alles ruckel- und störungsfrei, was man bei diesem hektischen Geschicklichkeitsspiel nur gutheißen kann. ■

tom

Gesamtnote 10

»GUT«

Fröhliche Unfallfahrt



Hier kennt sie noch kaum jemand, in den USA sozusagen jedes Kind: Die "Incredible Crash Dummies" sind eigentlich Testpuppen. Als Cartoon-Helden in Tageszeitungen sollten sie für Sicherheit werben – und boten dabei doch ganz unschuldig den Spaß am großen Krawumm. Seit einiger Zeit sind sie nun auch die Stars einer beliebten Kinder-Zeichentrickserie im Fernsehen, man bekommt sie als Crash-Spielzeug und... – natürlich scheppern und krachen sie auch durch verschiedene Videospiele.



Als ich sie auf der Spielwarenmesse das erste Mal sah, wurde mir etwas anders: Die "Incredible Crash Dummies" stellen so etwas wie den Alptraum eines Autofahrers dar. Knallt man den Dummy gegen ein Hindernis, fliegt er auseinander, und die Körperteile rollen lustig über den Boden. Das "Crash-Taxi" mit Knautschzone erlaubt es, den großen Aufprall schadlos zu simulieren. Und das Abenteuer kommt nicht zu kurz: Es gibt ja den bösen Junkman, der aus geklauten Crash-Dummy-Teilen und Autoschrott die Armee seiner gefürchteten "Junkbots" baut. Ihn zu bekämpfen, haben sich die Dummies in ihrem "Crash-Test-Center" zur edlen Aufgabe gemacht.

Die US-Firma Tyco, die die ungewöhnlichen Spielzeuge in Fernost herstellen läßt, hat in Nürnberg eine deutsche Niederlassung. Von dort aus kommen Slick, Spin, Bull, Junkman, das Crash-Motorrad und all die anderen skurrilen Dinge der Crash-Dummy-Welt auch in die deutschen Spielwarenläden.

Wer macht nicht gern mal Sachen kaputt? Und wenn man das Zeug hinterher durch bloßes Zusammenstecken und Einklicken wieder hinkriegt, umso besser. Jetzt habe ich mit den Dingen eigentlich bloß noch ein Problem: Wie kriege ich meinen Vierjährigen wieder davon weg? Ich will nämlich auch mal die Harley crashen lassen... (Hoffentlich hat Marcus das nicht gehört!)

sz

An die Konsole!

Die "Crash Dummies" für den Game Boy hatten wir bereits in der 6/93 abgehandelt. Dieses Game – so glaubten wir – ist nun auch für das NES und somit in Farbe zu haben.



▲ Der Fahrer lernt fliegen, der Beiwagen löst sich in Wohlgefallen auf

Ging es auf dem Game-Boy noch um Balkone, Autos und Ski usw., so startet die NES-Version vorbildgetreu im Crash-Test-Center. Hier sammelt Ihr Boni auf und besiegt am Schluß das Abwassermonster, um Euch dann im Zirkus wiederzufinden. Keine Spur von Balkons. Nein,



der Titel stimmt... ich mach' es kurz:

Es ist ein ganz anderer Spielverlauf als auf dem Game Boy. Des Rätsels Lösung: Das in der 6'93 getestete Spiel gibt es für Game Boy, Game Gear und Master System, das NES-Teil ist was ganz anderes, wird aber auch noch für GameBoy und SNES erscheinen – man munkelt sogar von einer Amiga-Umsetzung. Die Covers gleichen einander zwar wie ein Ei dem anderen, die NES-Jump'n'Run-Version zeichnet sich bloß durch den verschämten Zusatz "The Incredible Crash Dummies" aus.

Auf dem NES sehen die Dummies etwas dröge aus, was nicht etwa bloß der 8-Bit-Grafik zuzuschreiben ist. Gleiches gilt auch für die Hintergrundgrafik, die ruhig etwas detailreicher sein könnte. Und der Sound... na ja, es gibt Musik und ein paar FX, ohne daß das Ganze sonderlich gut wirkt. Der Spielablauf ist auf das übliche Bonus-Heb-Auf und Hüpf-Auf-Plattform beschränkt, Gegner lassen sich mit einer Pistole kurzzeitig lahmlegen, und im Zirkus darf dann auch noch ein akrobatischer Akt vollführt werden. Vom Schwierigkeitsgrad her liegt das NES-Spiel wesentlich höher als das seinerzeit getestete Game-Boy-Modul.

Auf dem Game Gear bieten die stürzenden Stunt-Dummies, wie wir sie vom Game Boy kennen, in Sachen Grafik und Sound wenig Höhepunkte, aber auch keine hochdramatischen Schwachstellen. Die ernsthafte Schwierigkeitsstufe beginnt erst in Level 3: Die ersten beiden Levels (Balkon, Autohinderungsfahrt) sind bereits im ersten Anlauf geschafft, der drit-



▲ Jump'n'Run auf dem NES



▲ Stunts auf dem Game Gear

te aber – die Skiabfahrt – hat es in sich. Jede Baumberührung kostet ein Leben, und die fünf, die man hat, sind rutsch-futsch weg. Natürlich darf man nicht dort weitermachen, wo man kaputtging, sondern von ganz vorne und ich habe NICHT im Easy Modus gespielt. Mit der Zeit wird das etwas schnarchig, aber ich bin ja nun auch schon ein paar Tage aus der Grundschule raus und habe sogar die Baumschule längst absolviert – na ja lassen wird das.

Ob man sich die je nach Version zwischen 70 und 100 DM schwankenden Module, die allesamt von Acclaim (81675 München) entwickelt wurden, zulegen mag oder nicht, ist wirklich totale Geschmackssache. Originell und zum Teil auch ganz witzig sind sie ja, die Dummy-Games. Auf dem Weg zum Kult befinden sich zumindest die Helden.

kate



Putt-Putt Joins the Parade (MAC)

Test in: **ASM 5/93 (PC)**, VK-Preis: **ca. 100 DM**, Hersteller: **Humongous Entertainment**, USA, Muster von: **Das Softwarehaus**, 30559 Hannover

Alle Kinder freuen sich, Putt-Putt, der sympathische Kleinwagen, hat den Macintosh zum Spielplatz auserkoren. Wie bereits von der PC Version her bekannt, möchte das kleine Auto gerne bei einer großen Parade mitfahren, muß dazu jedoch erst einmal die Teilnahmebedingungen erfüllen. Eine Wagenwäsche und Lackpflege sind dringend nötig, und außerdem müssen ein Ballon und ein Haustier mitgebracht werden.



So etwas kostet Geld, und das hat man als minderjähriger Kleinwagen nicht so einfach im Handschuhfach liegen. Also gilt es, zunächst einmal Geld zu verdienen, indem Pakete ausgeliefert werden. Auch hier gibt es viele Hindernisse, wenn z.B. Kühe Straße blockieren. Weiß Putt-Putt weder ein noch aus, kann es sich Tips beim alten, erfahrenen Feuerwehrwagen holen.

Die Umsetzung auf den Mac erfolgte 1:1 und bietet kaum Anlaß zu Klagen. Einzig und allein die immer noch durchgängig englische Benutzerführung und Sprachausgabe stimmen ein wenig traurig.

tom

Gesamtnote 10
»GUT«

Global Gladiators (Amiga)

Test in: **ASM 8/93 (PC)**, VK-Preis: **ca. 60 DM**, Hersteller: **Virgin**, England, Muster von: **Hersteller**.



Die McDonalds-Werbung hat auch den Weg zum Amiga gefunden. Die Umsetzung ist sauber gelungen, inklusive Scrolling, Handling und Sound. Alles bestens, nur auf Platte läßt sich das Spiel nicht installieren. Zum Ausgleich dafür läuft es aber auch unter Kickstart 2.x.

Gesamtnote 9
»GUT«

Sensible Soccer 92/93 (PC)

Test in: **ASM 1/93 (Amiga)**, VK-Preis: **ca. 100 DM**, Hersteller: **Sensible Software**, England, Muster von: **Die Cassette**, 32423 Minden.

Hm, wieder mal ein Game, daß keinen Superrechner voraussetzt. Um was geht's? Fußball! Und das vom Feinsten – was auf dem Amiga schon gut war, kann auf dem PC auch nicht schlecht sein (...jetzt kommen bestimmt wieder Tausende von Briefen ans Feedback!). Zig Einstellmöglichkeiten (Farbe der Trikots usw.), detailreiche und schnelle Grafik, super Sound vom SoundBlaster, aber nerviges Gedudel von der AdLib und gute Steuerung mit

der Tastatur! Mit meinen Joysticks klappte es nicht so doll: Der digitale streikte, der analoge war zu schwammig. Der Zweispielermodus war somit für mich passé, er muß nämlich mit mindestens einem Joy gespielt werden. Schade eigentlich. Aber trotzdem: Motivations-Rekord!

Boris Theodoroff



Gesamtnote 10
»EIN ESCHD GUDES DEIL«

WORLDS OF LEGEND (Amiga)

Test in: **ASM 10/93** (PC), VK-Preis: **ca. 100 DM**, Hersteller: **Mindscape**, England, Muster von: **Die Cassette**, 32423 Minden.

Die Amiga-Version von Worlds of Legend unterscheidet sich bis auf den Sound kaum von der PC-Version. Der hört sich auf dem Amiga einfach besser an. Unterschiede in der Grafik gibt es keine. Das Spiel ist nicht auf Harddisk installierbar. Warum das so ist, weiß der Entwickler allein. Schade eigentlich.

tmb

Gesamtnote 9
»GUT«



HANNIBAL (Amiga 1MB)

Test in: **ASM 4/93** (PC), VK-Preis: **ca. 119 DM**, Hersteller: **Starbyte**, 44793 Bochum, Muster von: **Hersteller**.

Auf dem Amiga wirkt Hannibal erstaunlicherweise übersichtlicher als auf dem PC – möglicherweise durch weniger Farben. Dafür hat es das Harddisk-Installationsprogramm in sich: Die Fonts wurden nicht korrekt installiert und mußten von Hand korrigiert werden. An der Geschwindigkeit wollen wir ja nicht herummaulen, aber dieses Game eignet sich wirklich nur für beschleunigte Amigas.

HeikeAlbrecht/tmb

Gesamtnote 8
»ZUFRIEDENSTELLEND«

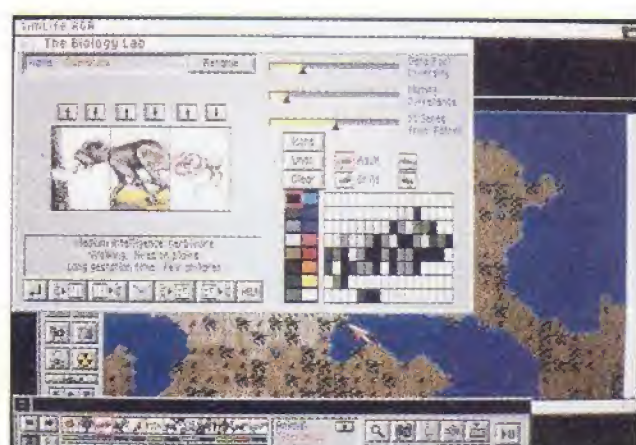


SIM LIFE (Amiga 1200)

Test in: **ASM 12/92** (Mac), VK-Preis: **ca. 120 DM**, Hersteller: **Maxis**, USA, Muster von: **Bomico**, 65451 Kelsterbach.

Commodore sei Dank. Warum? Weil es inzwischen Amiga-Computer wie den A1200 und den A4000 gibt, auf denen Spiele wie Sim Life genauso dargestellt werden können wie auf einem PC mit SVGA-Karte.

Sim Life ist dieses intelligente Experimentier-Genlabor, in dem man sich Kreaturen zusammenmischen und diese in eine entsprechende Umwelt aussetzen kann, ohne daß auch nur ein einziges Kaninchen sein Hasenherz im Dienste der Wissenschaft verliert. Wie schon bei den älteren Versionen



The Ancient Art of War in the Skies (Amiga)

Test in: **ASM 1/93** (PC), VK-Preis: **ca. 90 DM**, Hersteller: **Microprose**, England, Muster von: **Microprose**, 82319 Starnberg.

„Der Erste Weltkrieg hat noch nie soviel Spaß gemacht.“ – Wer solchen Worten, die original so auf der Verpackung des oben genannten Spieles stehen, nicht mehr zu entgegen hat als beifälliges Grunzen, dem kann schnell geholfen werden: Er darf „The Ancient Art of War“ jetzt auch auf dem Amiga spielen. Microprose hat sich drangesetzt und den ASM-Hit aus der 1/93 (Wir bewerten Spiele, keine Gefühle!) auf sämtlichen Commo-Amigas lauffähig gemacht. Man sollte allerdings über eine Festplatte sowie ausreichend RAM verfügen.

Das Spiel gibt sich – wegen der Kompatibilität zu den älteren Modellen – etwas farbloser und teilweise (auf den 68000ern)

etwas weniger fließend, dem Gameplay schadet das allerdings wenig bis kaum.

Wer solche Spiele liebt, kann sich mit „The Ancient Art of War“ wohlfühlen, rein von der Bewertung her bekommt das Teil auch auf dem Amiga seine guten Noten. Über die obige Bemerkung kann sich jeder selbst ein Bild machen.

jb

Gesamtnote 11
»SEHR GUT«



wird alles per Maus gesteuert, die einzelnen „Mischungen“ können in Tests „ausprobiert“ werden.

Das Spiel wurde sehr gut auf den A1200 umgesetzt (eigentlich auch A4000, denn auch auf dem lief es ohne Probleme), grafisch und von der Auflösung her wurden kräftig die System-Ressourcen genutzt.

Vier Disketten müssen auf die Festplatte entpackt werden, dort benötigt das Spiel dann ca. 3 MByte. Das Zubehör kann sich auch sehen lassen und ist auch ab sofort in deutscher Sprache erhältlich: ein ausführliches, dickes Handbuch, ein Quickstart – und ein „Laborbuch“, in dem Jungforscher akribisch ihre Pleiten, ihr Pech, ihre Pannen, aber auch ihre Erfolge dokumentieren können.

Alles in allem ist die Umsetzung allen 1200er-Besitzern wärmstens zu empfehlen.

jb



Gesamtnote 11
»SEHR GUT«

Mega Drive unplugged

SEGA MEGA DRIVE GAME POWER

Autoren: Rainer Babel, Ulrich Krockenberger, VK-Preis: 24,80 DM, Verlag: Sybex-Verlag GmbH, Düsseldorf, ISBN: 3-8155-6508-1.

Was für die PCs die Rollenspiele und Adventures, sind für die Konsolen die Actionspiele – nämlich das Salz in der Suppe.

Actionspiele für das Mega Drive sind in dem Werk von Rainer Babel und Ulrich Krockenberger prägnant und kurz zusammengefaßt worden. Das Autorengespann liefert insgesamt 18 Spielösungen bzw. Spielstrategien und dazu noch eine (leicht veraltete) Spieleübersicht für das Mega Drive nebst Genreeinteilung.

Alphabetisch geordnet, reicht die Palette von Hüpfspielen wie *Castle of Illusion* über Fahrsimulatoren à la



Out Run bis hin zu den knallharten Actionabenteuern eines *Shadow Dancer*. Jeder Text besteht dabei aus einer kurzen Inhaltsangabe, ein paar allgemeinen und ein paar besonderen Tips sowie einer kompletten Benotung der Spielqualität. Simple, gut angeordnete Icons helfen dabei, den gewünschten Abschnitt schnell zu finden. Somit taugt das Buch gleichermaßen als Kauf- und Lösungshilfe. Mit leichten Abstrichen: Der Umfang hätte ruhig großzügiger bemessen, die Spiele hätten aktueller sein können. Oder wäre es etwa nicht logisch gewesen, statt dem alten *Sonic* gleich dem Nachfolger *Sonic 2* ein paar Seiten zu gönnen? ■

msu

»ZUFRIEDENSTELLEND«

Der Sim des Lebens

DAS MAXIS BUCH

Autoren: Markus & Michael Althenhövel, VK-Preis: 39,80 DM, Verlag: Sybex-Verlag GmbH, Düsseldorf, ISBN: 3-8155-6510-3.

Die Erfolgsstory des Spieleproduzenten Maxis ist eine ganz lange: Was mit *Sim City* begann, wurde zum Serienhit einer ganzen Strategiereihe mit dem magischen "Sim" im Titel – Stoff genug für ein ganzes Buch.

Bis zur Besprechung der einzelnen Spiele läßt sich das Autorengespann des *Maxis Buchs* ein paar Seiten Zeit. Vorher gibt es noch einen ausführlichen Hintergrundbericht über die Geschichte und die Arbeit von Maxis, dazu Interviews mit den beiden Chefs und dem Entwickler von *Sim Life*.

Zur Sache geht's dann ab Seite 19: Sechs Maxis-Titel werden auf epi-



schen 225 Seiten ausgewalzt, fein säuberlich nach der Chronologie ihres Erscheinens geordnet.

Den Anfang macht *Sim City* nebst Zusatzprogrammen, danach folgen *Sim Life*, *Sim Earth*, *Sim Ant* und schließlich noch *Robo Sport* und *A-Train*.

Zu jedem dieser Programme wird eine umfangreiche Spielanleitung geliefert, versehen mit weiteren Tips und Lösungsstrategien. Doch wo bleibt der Nutzwert? Im Grunde besteht das Buch nur aus einer Kompilation von Anleitungen, und das zu ganzen sechs Spielen. Und der besondere Gimmick des Buches, die Demo-Diskette zu *Sim Life* und *Sim Earth*, wäre höchstens vor zwei Jahren noch einen Freudenschrei wert gewesen. ■

msu

»MANGELHAFT«

Schweißfrei

DAS SPORT-SPIELE- BUCH

Autoren: Matthias Bülow, Michael Ortlepp, Rainer Osenberg, Carsten Borgmeier, VK-Preis: 39,80 DM, Verlag: Sybex-Verlag GmbH, Düsseldorf, ISBN: 3-8155-6508-1

Nichts ist schöner als Sport am Rechner: Außer den Handflächen wird so schnell nichts feucht, und Spaß macht's trotzdem.

Der Spaß an Sportspielen wird in der Regel größer, wenn ein kleines Helferlein zur Seite steht, das mit ein paar Tips aufwarten kann. Dieses Helferlein kommt als 280seitiges Paperback daher und enthält neben einer Demo-Disk (*Eishockey Manager* und *Formula One*) noch 30 Spielbeschreibungen, aufgeteilt in elf verschiedene Rubriken, sprich Sportarten. Neben Quantität zählt jedoch Qualität. Und die ist reichlich vertreten: Kurze Beschreibungen der Spielfunktionen führen in das jeweilige Programm

ein, danach folgen fundierte, detaillierte Strategien für kommende Rekordjagden. Man merkt dem Autorenquartett an, daß sie die Spiele nächtelang ausgereizt haben und reichlich Wissen vermitteln können. Selbst alte Hasen, sei es bei *Links386 pro* oder *EA Hockey '93*, können noch was dazulernen. Und neben vielen Klassikern kommen auch topaktuelle Hits nicht zu kurz – empfehlenswert! ■

msu

»GUT«

HAND &



KOPF

Was es im Bereich der Computer- und Videospiele noch nicht gibt (vielleicht bald?), das hat bei den "Tabletops" schon gute Tradition: Jedes Jahr versammelt sich eine Jury aus berufenen Fachleuten, um das "Spiel des Jahres" zu küren. Dieses Ur-

teil ist weithin anerkannt, und Millionen von Spielefreunden orientieren ihre Kaufentscheidung mehr oder weniger stark daran. Für den Hersteller eines solchermaßen geehrten Spiels bricht mit der Prämierung ein fettes, goldenes Jahr an...

Die Würfel sind gefallen!

BLUFF

von: **Richard Borg**, für: **2 bis 6 Spieler ab 12 Jahren**, VK-Preis: **ca. 40 DM**, Hersteller: **F.X. Schmid**, 83209 Prien/Chiemsee.

Der Titel "Spiel des Jahres" ist sicher auch denen ein Begriff, die zu Hause weit- aus mehr Disketten- boxen als Brettspiel-Pappschachteln gesammelt haben.

Jetzt ist es gerade wieder einmal soweit gewesen: Nachdem die Jury im Mai die Nominierungsliste '93 veröffentlicht hat (so richtig im Stile Hollywoods, mit dem vollen Glanz und den Presse-Vorschußlorbeeren, wie man sie von Oscar-Nominierungen kennt), ist es jetzt gekürt: Tatatatataaaa – das Spiel des Jahres 1993 heißt **Bluff**. Zufall oder Zeichen der Zeit?

Im Gegensatz zur kahlköpfigen, knapp 34 Zentimeter großen, 7 Pfund schweren und mit 14-karätigem Gold überzogenen Film-Ruhmesfigur sieht die Trophäe, die dem diesjährigen Gewinner Richard Borg und dem Verlag F.X. Schmid überreicht wird, eher sparsam aus. In der Spieleszene jedoch ist der lorbeerbekränzte Pöppel der wichtigste Preis, dessen Bedeutung man



▲ **Bluff: Wer hat die stärksten Nerven?**

nicht unterschätzen darf: monetenmäßig und auch ansonsten. Zum 15. Mal wird die Auszeichnung in diesem Jahr vergeben. Gut 300 wichtige Neuerscheinungen hat die Jury, in der Journalisten aus Deutschland und der Schweiz sitzen, nach der Nürnberger Spielwarenmesse im Februar zu sichten, zu spielen... – und wieder zu spielen. Aus der im Vorfeld veröffentlichten Nominierungsliste wird in einem neuen Wahlgang das "Spiel des Jahres" gewählt, alle anderen Titel der Nominierungsliste bilden automatisch die "Auswahlliste", die für jeden Geschmack etwas bereithalten soll. Aber wichtig: "Spiel des Jahres" ist ein Familienspielpreis. Wem die Auseinandersetzung mit *Civilisation* auf dem Computer nicht reicht, wer also nun vielleicht zu einem entsprechenden Solo-Strategie-Brettspiel greift, das so seine schlappen 13 Stunden an Spieldauer benötigt, wird diese Art von Spielen auf der Auswahlliste nicht finden. Zu groß wäre der Frust für den Gelegenheitskäufer, der sich nebenbei ein Spiel kaufen wollte und sich dann

mehr mit Proviantfragen für diese lange Zeitspanne beschäftigen muß als mit dem eigentlichen Spiel.

Preisgekrönte Würfel-Hektik

Doch nun mitten hinein ins Spiel "Bluff"! Alea iacta est (na, auch Asterix-Leser?) – dieser Ausruf gilt im doppelten Sinne. Die Preisverleihungs-Würfel sind für "Bluff"-Schöpfer Richard Borg gefallen. Und: "Bluff" ist echtes Zocken. Mit verschwörerischer Miene hält jeder seinen Würfelbecher in der Hand. Nur fünf Würfel bilden das Kapital in einem Spiel, das schnell Würfel kosten kann – und wer keine Würfel mehr hat, ist raus. Hart sind die Gesetze. Mit einem roten Würfel markiert der Startspieler, wie viele Würfel eines bestimmten Wertes nach seiner Meinung unter allen Bechern verborgen sind. Der nächste Spieler kann den Wert des Würfels steigern, ohne dabei die vermutete Gesamtzahl zu verändern. Will er aber den Wert des Würfels senken, muß er gleichzeitig auf dem Spielplan weiterziehen, was einer Erhöhung der vermuteten Menge gleichkommt.

Bei sechs Spielern sind zu Beginn dreißig Würfel im Spiel. Diese Würfel haben statt einer "6" einen Stern – eine Art Joker. Auf "Stern" kann man setzen, er zählt aber beim Würfeln auch als beliebiger Zahlenwert. Das ist eine von mehreren unbekannten Größen im Spiel, die die Berechenbarkeit erschweren. Für jeden Spieler ist die

Geschichte höchst unsicher, und das Risiko nagt an den Nerven: Fünf Würfel als Ausstattung sind nicht die Welt. Wer zuerst die Nerven verliert, fordert die Offenlegung. Alle Becher werden hochgehoben. Stimmt die Anzahl der Würfel genau mit der gesetzten Zahl überein, müssen alle Spieler einen Würfel abgeben, außer dem Zocker, der mit seinem Tip richtig lag. Ist der tatsächliche Wert höher als die vermutete Anzahl, muß derjenige die Differenz bezahlen, der die Nerven verlor und das Aufdecken der Becher forderte. Ist die tatsächliche Anzahl jedoch niedriger, hat der Spieler überreizt, der die letzte Vermutung auf dem Brett markierte.

“Bluff” ist Spielspaß, der mit einfachsten Regeln überzeugt. Man sollte ihn vor allem in einer großen Runde genießen.

Insel-Schönheit

Die Jury für das “Spiel des Jahres” kann neben dem eigentlichen Preis, der dieses Jahr an “Bluff” geht, nach eigenem Ermessen Sonderpreise vergeben. Es gibt in der Regel immer einen “Sonderpreis Kinderspiel”, der in diesem Jahr an das tolle “Ringel Rangel” von Geni Wyss geht.

KULA KULA

von: Reinhold Wittig, für: 3 bis 5 Spieler ab 8 Jahren, VK-Preis: ca. 70 DM, Hersteller: Blatz-Spiele, 12359 Berlin.

Aber auch den erklärten Ästheten wird etwas geboten: Kula Kula von Reinhold Wittig erhielt den “Sonderpreis Schönes Spiel”.



▲ Zatre – ein bißchen Domino, ein bißchen Rommé, ein bißchen Kopfrechnen: Der Griff in den Leinenbeutel ist nichts für Zahlenmuffel

Preisträger 1993		
<div> <div> </div> <div> BLUFF Autor: Richard Borg Verlag: F.X. Schmid </div> </div>		
<div> </div> <div> SONDERPREIS SCHÖNES SPIEL KULA KULA Autor: Reinhold Wittig Verlag: Blatz Spiele </div>	<div> </div> <div> SONDERPREIS KINDERSPIEL RINGEL RANGEL Autor: Geni Wyss Verlag: Haba </div>	
<div> </div> <div> AUFGENOMMEN IN DIE AUSWAHLLISTE </div>	<div> MODERN ART Autor: Reiner Knizia Verlag: Hans im Glück </div>	
<div> PUSHER Autor: Werner Falkhof Verlag: Theta Promotion </div>	<div> QUARTO! Autor: Blaise Müller Verlag: Fun Connection </div>	<div> RHEINGOLD Autor: Reinhard Herbert Verlag: Jumbo Spiele </div>
<div> SPIEL DER TÜRME Autor: Rudi Hoffmann Verlag: Schmidt Spiele </div>	<div> TUTANCHAMUN Autor: Reiner Knizia Verlag: Amigo Spiele </div>	<div> ZATRE Autor: Manfred Schüling Verlag: Peri Spiele </div>

ZATRE

von: Manfred Schüling, für: 2 bis 6 Spieler ab 12 Jahren, VK-Preis: ca. 60 DM, Hersteller: Peri Spiele, 90491 Nürnberg.

nicht ausfüllen, darf zusätzlich noch das Orakel befragt werden. Das Orakel erlaubt es, entweder erneut zu segeln, oder das Schicksal langt gnadenlos hin – dann müssen alle Muscheln, die in der betreffenden Runde gesammelt worden sind, wieder abgegeben werden, und auch das Segelboot wird zurückgesetzt. Immer wenn das Orakel befragt wird, bringt ein hübscher Delphinkreis neue Muscheln ins Spiel. Irgendwie ist das alles sehr schön – aber halt auch ein bißchen wie “In Schönheit gestorben”. Was, wo Schönheit liegt??? – Nee, der Gag ist uralt und gehört außerdem ins Feedback....

Wie Ihr, geneigte Leser, an dem abgedruckten Kasten seht, enthält die Auswahlliste noch etliche weitere Spiele (ASM-Leser werden “Pusher” noch aus der Ausgabe 8’93 kennen).

Alle Spiele der Auswahlliste vorzustellen, hieße, von den Kollegen vor den Computerbildschirmen Heftseiten zu schnorren. Und weil denen der Platz auch nie ausreicht, will ich von dieser Idee wieder Abstand nehmen. Martin, den Ihr noch von “Hand und Kopf” aus ASM 9’93 kennt, wird im kommenden Heft mit “Modern Art” und “Rheingold” noch zwei weitere Titel der Liste präsentieren.

Von mir kommt diesmal zum Schluß der Tip, unbedingt auch Zatre von Manfred Schüling auf den Spieltisch zu bringen. Steine mit den Werten von Eins bis Sechs müssen so angelegt werden, daß sich dabei immer die Summen 10, 11 oder 12 ergeben. Für jede gelegte Summe gibt es Punkte, Sonderfelder bringen zusätzlichen Gewinn. Wer am Zug ist, zieht einfach zwei Steine aus dem Beutel und versucht sie so anzulegen, daß für ihn dabei die meisten Punkte herauspringen. Dabei empfiehlt es sich aber, darauf zu achten, daß man möglichst gleichmäßig 10, 11 oder 12 bildet. Das wird nämlich mit Bonuspunkten belohnt. Zatre von Manfred Schüling ist auch zu zweit ein spannendes Legespiel. Gerade dadurch, daß fast beliebig viele Leute mitmachen können, wird es sicher oft auf den Spieltisch kommen. ■

Rainer Scheer/sz



▲ Tropensonne, Traumstrand und Tänze der Eingeborenen: Die Welt von “Kula Kula” schmeckt nach Sommerurlaub

Mein Land, dein Land

CONQUERED KINGDOMS

System: PC, VK-Preis: ca. 100 DM, Hersteller: QQP/Mirage, England, Muster von: Hersteller.

Conquered Kingdoms ist ein Game für zwei Spieler (wovon einer der Computer sein kann), in dem es um das "Punktescheffeln" geht. Punkte bekommt man, indem man Städte und Festungen des Spielgegners überfällt und besetzt. Dazu darf man sogenannte Human- oder Magical-Units benutzen. Während die Human-Units aus Rittern, Schwertkämpfern und Bogenschützen bestehen, setzen sich die Magical-Units aus Drachen, Zauberern und Geistern zusammen. Jede Unit besitzt unterschiedliche Funktionen und Möglichkeiten und muß vorsichtig und taktisch

"Wes Land ich nehm', des Brot ich eß'" – oder wie war das noch? Bei Conquered Kingdoms darf jedenfalls nach Herzenslust jedes erreichbare Land annektiert werden, jedenfalls auf dem Bildschirm. Ein Fall für den kleinen Eroberer.



▲ Und willst Du nicht mein Bruder sein ...

sinnvoll eingesetzt werden. Die Units können nachgekauft werden, dazu muß man allerdings auf seinen "Raubzügen" genug Zahlungsmittel finden. Zu Anfang besitzt man nur sehr wenig Gold und muß sehr genau überlegen, was man im nächsten Kampfeinsetzen will.

Conquered Kingdoms bereitet eine Menge Spaß. Es ist einfach zu spielen und besitzt eine Menge Spielvariationen. So hat der Computer als Gegner die Möglichkeit, verschiedene "Persönlichkeiten" anzunehmen, die unterschiedlich reagieren. Unser Fazit: Wieder ein richtig schönes Strategiespiel.

ddf/jb

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik.....	7
Anleitung	8
Spielablauf.....	10
Motivation.....	10
Gesamtnote.....	9

»GUT«

Kartenspiel im Screenformat

SOLITAIRE'S JOURNEY

System: PC, VK-Preis: ca. 100 DM, Hersteller: QQP/Mirage, England, Muster von: Hersteller.

Fans von Patiencespielen werden bei Solitaire's Journey voll auf ihre Kosten kommen. Über 100 Variationen des Games befinden sich nach dem Installieren auf dem Rechner. Alle Spiele sind miteinander verbunden und müssen in einer Art "Reiseroute" besucht und bestanden werden. Als Lohn winken Goldbarren, die es einzusammeln gilt.

Das Spiel wurde sehr gut umgesetzt, die Tastatur- und Maus-Steuerung ist sehr effektiv einsetzbar. Durch Anlegen eigener "Reiserouten" kann man sich Touren

Schon mal was von Solitaire gehört? Das ist ein Kartenspiel für Einsiedler, die nichts zu tun haben. Wie man aus einem solchen Spiel mehr machen kann, zeigt Solitaire's Journey.



▲ Was sagen die Karten?

durch verschiedene Spielvariationen zusammenstellen. Oftmals begegnet man Spielen, die von der Machart her an Klondike oder Yukon (Kartenspiele) erinnern.

Solitaire's Journey ist ein Spiel, daß nicht nur dem Einsamen etwas Kurzweil bietet, auch zu zweit kann diese Zusammenstellung von Patiences richtig Spaß machen. Im übrigen gibt es die Möglichkeit, alles Spielarten erst einmal zu erlernen und anzuwenden. Endlich kann man sich damit vom Solitaire unter Windows trennen.

ddf/jb

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik.....	8
Sound.....	8
Spielablauf.....	11
Motivation.....	11
Gesamtnote.....	10

»GUT«



▲ Das CD32 macht hardwaremäßig einen sehr guten Eindruck

Das da letzstens der Presse und den Händlern in Hamburg bei einer "Launch" mit viel Pomp und Getöse vorgestellt wurde, ist eine kleine Sensation. Zwar gab es vorher schon eine Präsentation in München – wie in Ausgabe 9/93 berichtet – doch wußte bis dato niemand so richtig, wo man Commodores neueste Amiga-Kreation CD32 unterbringen sollte. Der Redaktionsschluß war schon vorbei, als wir überraschend die Gelegenheit bekamen eines der ersten Geräte in Augenschein zu nehmen.

Sieht aus wie eine Konsole...

Das CD32 ist im Grunde ein A1200 mit einem CD-ROM-Laufwerk, aber ohne Tastatur und Laufwerk. Bestückt mit einem Motorola 68EC020 (68020 ohne Memory Management Unit; MMU) und 2 MByte 32-Bit-ChipRAM, weist er einen großen Unterschied zu herkömmlichen Geräten auf – vor allem in der Schnelligkeit. Das Betriebssystem besteht aus Kickstart 3.0, das AmigaDOS sitzt in einem 1-MByte-ROM und verhält sich als Multitasking-Betriebssystem genauso wie bei den großen "Schwestern".

Bei der Grafik wurde der neue AA-Standard (auch AGA genannt) vom 1200er und 4000er übernommen. Das Gerät kann 256000 Farben aus einer Palette von 16,8 Millionen Farbnuancen darstellen. Die Auflösung läßt sich vom "Normal-Modus" 320 x 256 (PAL) bis hin zu 800 x 600 Bildpunkten einstellen. Zwei spezielle Grafikchips sind für schnellen

Grafikaufbau und für spezielle Routinen vorhanden. Das CD-ROM ist als Top-Loader eingebaut, eine Flügelklappe muß geöffnet werden, um die CDs einzulegen. Das Laufwerk ist für doppelte Geschwindigkeit ausgelegt, gelesen werden können Audio-CDs, CD+G (Tracks enthalten Grafikdaten, die dargestellt werden können), CDTV-CD (Spiele und Anwendungen vom "verunglückten ersten Versuch") und CD-Video – allerdings nur in Verbindung mit dem MPEG-Modul.

Hinter dem Begriff "MPEG-Modul" verbirgt sich ein kleines Zubehör-Teil, das in der Lage ist, speziell gepackte Bilddaten von einer Video-CD wie einen Film ablaufen zu lassen. Die ersten Silberscheiben sind da, es handelt sich um Pop- und Rockmusik auf CD, die gleich den entsprechenden Video-Clip enthält. Auch Spielfilme – auf mehrere CDs verteilt – werden demnächst erhältlich sein. Vorgesehen sind unter anderem die sechs Star-Trek-Filme.

Anschlüsse hat das CD32 reichlich: Für die Bilddarstellung je einen S-Video-Ausgang, Composite-Video für Monitore und einen FBAS-Ausgang (TV-Modulator) für den Antenneneingang des Fernsehers.

...kann aber viel mehr!

Mitgeliefert wird ein Game-Controller, der an eine entsprechende Buchse angeschlossen wird. Zwei Joystick-Ports (Maus!), ein Keyboard-Port, an den auch ein Datenhandschuh für Virtual Reality angeschlossen werden kann, ein "Expansion-Connector" für die "Amiga Computer Box" (macht das CD32 zum A1200) und der Anschluß für das Full-Motion-Video-Modul (MPEG) findet man ebenfalls.

Beim Sound hat sich nicht allzuviel getan: Vier-Kanal-Stereosound für Games (wie gehabt) durch vier 8-Bit-Analog-Digital-Wandler wird geboten, dazu aber auch 16-Bit-CD-Stereo-Sound.

Die Betriebssystem-Software liegt in Form einer CD bei.

Sidi Sörtituh

Nein, wir machen weder einen Sprachkurs für sumatra-rückwärts, noch macht Kollege Trafford das Jodeldiplom – hier geht's schlicht um einfach um ein neues Mitglied der Amiga-Familie.



◀ Das erste Spiel: Pinball Fantasies

Meiner Meinung nach ist das CD32 der erste RICHTIGE Multimedia-Computer – wenn man diesen Begriff überhaupt definieren kann. Was die Hardware betrifft, kann das CD32 absolut überzeugen, auch wenn das eine oder andere noch zu verbessern wäre. Zum Beispiel könnte man einen leistungsfähigeren Prozessor nutzen. Trotz MPEG und Grafik-Chips wird der 68EC020 einiges zu tun haben.

Aber – wie gesagt – die Hardware sieht gut aus. Vor allem die Option, das CD32 zu einem "richtigen" A1200 inklusive Festplatte und Laufwerken machen zu können, ist gut. Leider hapert es noch mit der Software. Zwar war auf der Presse-launch schon einiges zu sehen (darunter exzellente Ausschnitte von CD-Video und Games, die einen rein von der Grafik her umhauen), zum Test lag uns allerdings nur die – dafür aber hervorragend umgesetzte Version von Pinball Fantasies vor.

Der Preis von 699,- DM scheint angesichts der anvisierten Käuferschicht ein wenig hoch, vielleicht wird sich aber zum Weihnachtsgeschäft noch etwas ändern, zumal das MPEG-Modul bis dahin erscheinen soll. Wir werden Euch auf jeden Fall im Bereich CD32 auf dem laufenden halten.

jb

IMPRESSUM

Herausgeber

Christian Widuch

Chefredakteur

Peter Schmitz (sz, verantw.)

Redaktion

Thomas Baum (tmb), Jürgen Borngießer (jb),
Vera Brinkmann (vb), Marcus Höfer (cus),
Thomas Morgen (tom), Klaus Trafford (kate)

Autoren dieser Ausgabe

Heike Albrecht, Marco Gremmel, Roland Heibert,
Tenja Laufenberg (tl), Andreas Lober (al), Rainer Scheer,
Ulrich Schmitz, Michael Suck (msu), Boris Theodoroff,
Carsten Trapp,

Redaktionsassistentz

Anja Frieß (af)

Chef vom Dienst

Stefan Martin Asef (sma)

Titel

Revell, 32257 Bünde/Les Editions Albert René/Gosciny-Uderzo

Comics

Matthias Neumann, Heinrich Stiller

Korrespondenz USA

Markus Krichel (mk)

Korrespondenz England

Derek dela Fuente (ddf)

Anzeigenleitung

Anja Seiler, Tel.: (05651) 97 9615

Anzeigenverkauf & Mediaberatung

Anja Seiler Tel.: (05651) 97 9615
Gerlinde Rachow, Tel.: (05651) 97 9614

Anzeigenverwaltung

Sibylle Schwanz, Tel.: (05651) 97 9616
Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 7 ab 1. Januar 1993

Repräsentant im Ausland

GB: Huson European Media, Gerald Rhoades-Brown, 10/11 The
Green Business Centre,
The Causeway, Staines, Middlesex, TW 18 3AL, Phone: GB (0)
784-469900, Fax: GB (0) 784-469996

Grafikdesign + Satz (DTP)

Regina Sieberheyn, Dirk Anhof, Lars Völke

Reproduktion

REPRO – Gesellschaft für Druckformherstellung mbH, 34123 Kassel

Druck und Gesamtherstellung

Druckhaus Dierichs GmbH & Co. KG, 34010 Kassel

Vertrieb

Verlagsunion Paul Moewig KG, 65047 Wiesbaden, Inland (Groß-,
Einzel- und Buchhandelsbuchhandel), Österreich, Schweiz

Abonnement

Jahresabonnement (12 Ausgaben),
Halbjahresabonnement (6 Ausgaben)
Inland DM 79,20 (Hj.: DM 39,60),
Ausland DM 95,50 (Hj.: DM 47,75)
Ein Abonnement verlängert sich um den Bezugszeitraum, wenn
es nicht bis 6 Wochen vor Ablauf schriftlich gekündigt wurde.

Abonnement-Verwaltung

Tanja Mosebach, Tel. (0 56 51) 97 96 19

Bankverbindung

Empfänger: Tronic-Verlag GmbH & Co. KG
Institut: Postgiroamt Frankfurt/M.,
BLZ: 500 100 60, Kto.-Nr. 244 35 - 603
Wir bitten unsere ausländischen Kunden, nur mit Euroscheck zu zahlen.

Verlag und Redaktion

Tronic-Verlag GmbH & Co. KG,
Verwaltung/Vertrieb/Anzeigen: Bremer Str. 10a,
D-37 269 Eschwege, Telefon: 0 56 51/97 96-0,
Telefax: 0 56 51/97 96-44
Gesch.-Ltg./Redaktionen/Marketing: Hessenring 32,
D-37 269 Eschwege, Telefon: 0 56 51/9 29-0,
Telefax: 0 56 51/9 29-144
BTX: 0 56 51 92 9
ASM-Hotline (nur Mi. 16.30 h - 19 h):
(0 56 51) 9 29 - 260 oder (0 56 51) 9 29 - 261

Der Inhalt dieser Ausgabe wurde auf **umweltfreundlichem Papier** gedruckt, bei dessen Fertigung nur noch elementarchlor-frei gebleichter Zellstoff zum Einsatz kommt. Das Papier verfügt über einen wesentlich geringeren Dioxin-Gehalt und trägt zusätzlich zur Gewässerentlastung bei.

Sonderdruck-Dienst

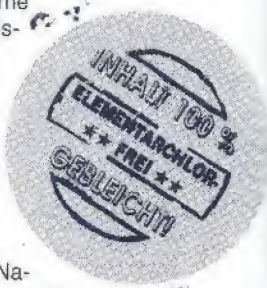
Sämtliche in dieser Ausgabe erschienenen redaktionellen Beiträge sind in Form von **Sonderdrucken** zu erhalten. Anfragen an Frau Seiler, Tel. (0 56 51) 979-615, Telefax (0 56 51) 979-44

Manuskripte und Programme

Manuskripte und Programme werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen jedoch frei von Rechten Dritter sein. Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art (auch Leserbriefen) gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Tronic-Verlags-gesellschaft herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann trotz sorgfältiger Prüfung nicht übernommen werden. Namentlich gekennzeichnete Beiträge geben nicht unbedingt die Meinung der Redaktion wieder. Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Programme jeder Art kann keine Haftung übernommen werden.

Urheberrecht

Alle in Aktueller Software Markt veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten. Reproduktionen jeder Art (Fotokopien, Microfilm, Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen usw.) bedürfen der schriftlichen Genehmigung des Verlages. Mitglied der Informations-gemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW)
ISSN 0933-1867



☆☆ GEWINNER ☆☆

Asterix (Laguna/Ehapa-Verlag, ASM 7/93 (ASM 5/93))

Je 1x Asterix komplett geht an:

Martin Heyne, 14772 Brandenburg
Lucas Jillek, 57319 Bad Berleburg
Roland Schwarz, 23730 Neustadt
Robert Müller, 47229 Duisburg
Reinhold Grün, 97839 Esselbach

Die 10 Gewinner des Asterix-Games werden per Post benachrichtigt.

Flashback (Selling Points, ASM 7/93)

Je eine Flashback-CD geht an:

Dirk Sommer, 94094 Pattenham
Ingmar Müller, 99706 Sondershausen
Peter Erhardt, 70435 Stuttgart
Dirk Wlodarz, 57234 Wilnsdorf
Heiko Grosch, 63322 Rödermark 1
Thomas S. Nöckel, 47906 Kempen
Yves de Gaspary, 82467 Garmisch-Partenkirchen
Patrick Schneider, 36391 Sinnthal-Mottgers
Dirk Rust, 28217 Bremen
Marcello Firinu, 09088 Oristano/Simaxis (Italien)

DIE NEUESTEN HEFTE...



11/93

...AB 11. OKTOBER!



NR. 21

SEIT 3. September...

...AN EUREM KIOSK!!!

36.11 in der ...

BYE & BUY THE NEXT ...

maaaah...

Nein, wir sind nicht unter die Schafe gegangen. Im Gegenteil, wir haben unsere Schäfchen (sprich Artikelchen) ins Trockene gebracht, lehnen uns genau fünf Minuten zurück, um uns dann der nächsten ASM zuzuwenden. Ein absolutes Highlight wird dabei der Test des neuen CD-ROM-Fahr-/Modellbau-Simulators MOTORSTARS von REVELL sein. Wer lieber auf dem Drahtesel sitzt, dem empfehlen wir "Timm-Dich mit PC-Spiel und Heimtrainer". Wie das funktionieren soll? Siehe nächste Ausgabe. Dort werfen wir dann auch einen ersten Blick auf das

Adventure COMPANIONS OF XANTH von LEGEND, das auf den Fantasy-Büchern von Piers Anthony um das magische Land Xanth basiert. Ferner zeigen wir Euch, was Euch beim Cyberspace-Kampfspiel RISE OF THE ROBOTS von MI-RAGE alles erwartet, und wir

führen ein Gespräch mit Elke Monssen-Engberding von der BPS. Mit WHEN TWO WORLDS WAR von IMPRESSIONS und TERMINATOR 2 - CHESS WARS von CAPSTONE werden wir den Strategie-Bereich aufpeppen. Natürlich gibt es einen Großbericht live von der ECTS, dann Neues von UBI SOFT und NEO, und wir sind zu Besuch bei MICKY MAUS & CO. sowie im COMPUTERCAMP. Für alle modebewußten Masochisten bringen wir das weltberühmte Skandalfoto: Wir zeigen PETER IM MINI (huchi)... So, jetzt isses genug, sonst können wir gleich noch 148 Seiten anbauen - und genau so viele erwarten Euch am 11.10.1993 beim Händler - oder noch früher im Abol Macht's gut, und viel Spaß beim Pulloverstricken.

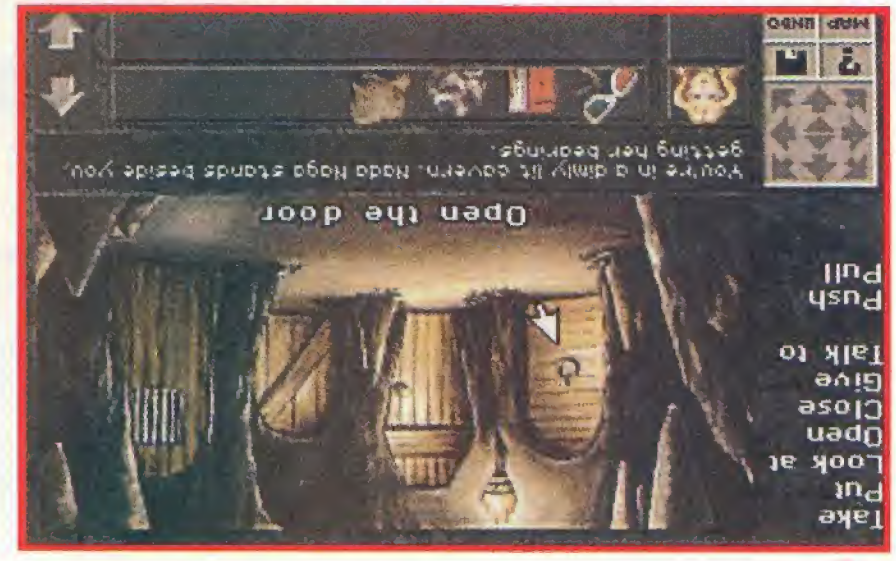
▲ Motor Stars: Begegnungen an der Strecke



▲ Motor Stars: Esgehtlos...



▲ Companions of Xanth



▲ Rise of the Robots: phantastische Grafik

11.93 ...

Generalkarte

00000

COMP AS, Wordgasse 4, 06484 Quedlinburg
HHW COMPUTERSTUDIO 2000 GMBH, Gohliser Str. 21, 01159 Dresden
PSW COM TAC GMBH, Steinbrückstr. 1, 02977 Hoyerswerda

10000

COMPUTERSOFTWARE SCHNEIDER, Reichsstr. 50, 14052 Berlin, Tel.: 030/3043156
COMPUTER & TECHNIK STRALSUND, Langestr. 13, 18439 Stralsund
PLAYSOFT-STUDIO SCHLICHTING, Computersoftware + Versand GmbH, Katzbachstr. 8, 10965 Berlin, Tel.: (030) 7861096
POWERSOFT, Schwedenstr. 18 c, 13357 Berlin, Tel.: (030) 4922056

20000

BIENERGRÄBER, Ottensener Straße 126, 22525 Hamburg, Tel.: (040) 5401217
COSI, Postfach 1123, 23831 Bad Oldesloe, Tel.: (04531) 87821
FINGERHUTH, Computersoftware & Zubehör, Wansbeker Chaussee 40, 22089 Hamburg, Tel.: (040) 2505759
FLASHPOINT, Hauptstr. 80, 23845 Oering, Tel.: (04535) 2222
HUDSON SOFT, Ferdinandstr. 2, 20095 Hamburg, Tel.: (040) 339926
INTERSOFT GMBH, Groß-Liederner-Str. 27, 29525 Uelzen, Tel.: (0581/5006)
SEGA Deutschland, Hans-Henny-Jahnn-Weg 49-53, 22085 Hamburg, Tel.: (040) 229 38-0 (Infoservice: (040) 2 27 09 61)
SOFTWARE 2000, Max-Planck-Str. 9, 23701 Eutin, Tel.: (04521) 80040, Fax: (04521) 800488, (Hotline: (04521) 80 04 44)
VIRGIN GAMES GMBH, Neuer Pferdemarkt 1, Postfach 305568, 20359 Hamburg, Tel.: (040) 431660-0

30000

ASCON, Brockhagener Str. 461, 33334 Gütersloh, Tel.: (05241) 39083
ASTRO-VERSAND, Postfach 1330, 34236 Vellmar, Tel.: (0561) 880111
COMPUTERPARTNER T + S GMBH, Waldstr. 25, 38667 Bad Harzburg, Tel.: (05322) 54057
CWM-VERSAND, Schmiedestr. 5, 3388 Bad Harzburg, Tel.: (05322) 54081
SOFTDREAMS GMBH, Postfach 103242, 34032 Kassel, Tel.: 0561/285461, Fax: 0561/285553
ECLIPSE SOFTWARE DESIGN, Versmolder Str. 41, 33790 Halle/Westfalen, Tel.: (05201) 16989
EUROSYSTEMS, Bredenbachstr. 129, 33790 Emmerich, Tel.: (02822) 45589
SOFTSALE, Schloßplatz 19, 31582 Nienburg, Tel.: 05121/910-416, -417, Fax: 05021/910-403, -404
THALION SOFTWARE GMBH, Königstr. 16, 33330 Gütersloh, Tel.: (05241) 24939
THOMAS PFISTER SPIELEVERSAND, Ludwig-Mond-Str. 52, 34121 Kassel, Tel.: 0561/24453, Fax: 0561/285097
KAI UFFENKAMP-COMPUTER-SYSTEME, Gartenstr. 3, 32130 Enger, Tel.: (05224) 2375
UNITED SOFTWARE, Hauptstr. 70, 33397 Rietberg, Tel.: (05241) 24939

40000

BACHLER, Blücherstr. 24, 46397 Bocholt, Tel.: (02871) 183088
BLUE BYTE, Aktienstr. 62, 45473 Mühlheim/Ruhr, Tel.: (0208) 473837
COMPUTERSTUDIO, Hindenburgstr. 82, 42863 Remscheid, Tel.: (02191) 385424
DEFCOM SOFTWARE, Tirolerstr. 64, 45659 Recklinghausen, Tel.: (02361) 651007
DIE CASSETTE, Markt 13, 32423 Minden, Tel.: (0571) 21648
DIGITAL CONCEPTS, Börsenstr. 55, 42657 Solingen, Tel.: (0212) 870128
DIGITAL MARKETING, Krefelder Str. 16, 41836 Hückelhoven, Tel.: (02435) 2086
DYNATEX, Brückstr. 42-44, 44135 Dortmund, Tel.: (0231) 556140
KAROSOFT, Postfach 404, 40704 Hilden, Tel.: 02103/42088, 42022
KORONA-SOFT, Carl-Bertelsmann-Str. 53, 33334 Gütersloh, Tel.: (05241) 1828
LIFETIMES, Pestalozzistr. 6, 45661 Recklinghausen, Tel.: (02361) 36267
MINDSCAPE INTL., Daimlerstr. 10a, 41564 Kaarst, Tel.: (02131) 67544
POWER STATION RECORDS, Nakatennusstr. 2, 41065 Mönchengladbach, Tel.: (02161) 490555
RUSHWARE COMPUTERSPIELE GMBH, Bruchweg 128-132, 41564 Kaarst, Tel.: (02131) 607-0
RAINBOW ARTS / SOFTGOLD, Daimlerstr. 10, 41564 Kaarst, Tel.: (02131) 6602-0
RTS ROLAND TOONEN SOFTWARE, Postfach 31, 47612 Kevelaer, Tel.: (02832) 78184
SOFT & SOUND, Gneisenastr. 1, 40477 Düsseldorf, Tel.: (0211) 494862
SOFTSHOP GMBH, Limbecker Platz 9, 45127 Essen, Tel.: (0201) 238256
SOFTWAREVERSAND GEBAUER, Sternwartstr. 69, 40223 Düsseldorf, Tel.: (0211) 309233
STARBYTE SOFTWARE, Alleestr. 24, 44793 Bochum, Tel.: (0234) 680494

ART & FUN, Köln-Aachener-Str. 86, 50189 Elsdorf, Tel.: (02274) 81981
CPS FRANK HEIDAK, Bürgerstr. 8 - 10, 50667 Köln, Tel.: (0221) 92571411
GERMAN DESIGN GROUP, Buchholzstr. 17, 59439 Holzwickede, Tel.: (02301) 12647

JOYSOFT, Gottesweg 157, 50939 Köln, Tel.: (0221) 425566
KINGSOFT, Grüner Weg 29, 52070 Aachen, Tel.: (0241) 152051
LEISURESOF, Robert-Bosch-Str. 1, 59199 Bönen, Tel.: (02383) 69-0
MEDIENCENTER ISERLOHN, Werminger Str. 45, 58636 Iserlohn, Tel.: (02371) 24599

ATARI COMPUTER DEUTSCHLAND GMBH, Postfach 1213, 65479 Raunheim, Tel.: (06142) 2090
BOMICO, Am Südpark 12, 65451 Kelsterbach, Tel.: (06107) 930-100
DEMONWARE GMBH, Strahlenberger Str. 125a, 63067 Offenbach, Tel.: (069) 8004703-99
DIE SPIELBURG, Friedrich-Ebert-Straße 1, 67549 Worms, Tel.: (06241) 593763
KONAMI EUROPE GMBH, Postfach 560180, 60437 Frankfurt/M., Tel.: (069) 950812-0
LAGUNA VIDEOSPIELE, Am Südpark 12, 65451 Kelsterbach, 06107/76060
MN-HOBBYSOFT, Amtsgasse 3, 69649 Weinheim, Tel.: (06201) 181201
NINTENDO OF EUROPE GMBH, Babenhäuser Str. 50, 63762 Großostheim, Tel.: (06026) 5050-0
PRESTIGE, Bahnstr. 59, 64625 Bensheim, Tel.: (06251) 65711
YENO ELEKTRONIC GMBH, Robert-Koch-Str. 12, 64331 Weiterstadt, Tel.: (06151) 84114

ATTIC ENTERTAINMENT SOFTWARE, Untere Vorstadt 37, 72458 Albstadt, Tel.: (07431) 54305
CDV SOFTWARE, Ettlinger Str. 5, 76137 Karlsruhe, Tel.: (0721) 22295
FUNNY SOFTWARE, Stuttgarter Str. 99, 70469 Stuttgart-Feuerbach, Tel.: (0711) 8568534
SKYLINE, St. Pöltener Str. 28, 70469 Stuttgart, Tel.: (0711) 812736

COMPUTER-SHOP (GAMESWORLD), Landsberger Str. 135, 80339 München, Tel.: (089) 5022463
CONTITRONIC, Schellingstr. 20, 80799 München, Tel.: (089) 284964
ECS VERTRIEBS GMBH, Rosenheimer Str. 92a, 81669 München, Tel.: (089) 4489389
FANDANGO, Neugablonzerstr. 62, 87600 Kaufbeuren, Tel.: (08341) 14053
FUNTASTIC COMPUTERWARE, Müllerstr. 44, 80469 München, Tel.: (089) 2609593
GERDS COMPUTER-ECKERL, Putzbrunner Str. 19, 85521 Ottobrunn, Tel.: (089) 6096698
HIGH SCORE GAMES, Herzogstr. 2, 80803 München, Tel.: (089) 344388
PEKSOFT, Müllerstr. 44, 80469 München, Tel.: (089) 2609380
SAFER GAMES, Minnewitstr. 28, 81549 München, Tel.: (089) 6908687
WIAL-VERSAND, Liegnitzer Str. 13, 82181 Gröbenzell, Tel.: (08142) 9011

GROSS ELECTRONIC, Gartenweg 4, 94133 Röhrenbach, Tel.: (08582) 1599, 8639
MAGIC COMPUTERSPIELE, Trierer Str. 110, 90469 Nürnberg, Tel.: (0911) 48871
SOFTWORLD, Peter-Henlein-Str. 73, 90459 Nürnberg, Tel.: (0911) 437474
THEO KRANZ-GAMES, Juliuspromenade 11, 97070 Würzburg, Tel.: (0931) 571601
T.S. DATENSYSTEME, Dennisstr. 45, 90255 Nürnberg, Tel.: (0911) 288286
COMPUTER ZENTRUM, Grossestr. 13, 99713 Straussberg

Österreich
MES SIMULATIONS, Klostertalerstr. 25, A-6951 Braz, Tel.: (05552) 81210

Schweiz
DISCADE, Bachstr. 22, CH-8200 Schaffhausen, Tel.: (05325) 1332

50000

60000

70000

80000

90000

Österreich

Schweiz



»ABONNEMENTENT«

Das ist meine aktuelle Adresse. Änderungen teile ich umgehend mit.

Name/Vorname/Firma

Straße/Postfach

PLZ/Ort

Freundschaftswerbung (Nur gültig für ASM, nicht ASM-SPECIAL)

Unterschrift des Verlebens (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters)



»BESTELLKARTE«

Hiermit bestelle ich die umschlig ausgewählten Produkte:

Name/Vorname/Firma

Straße/Postfach

PLZ/Ort

Den Betrag bezahle ich mit dem beigefügten Verrechnungsscheck.
Ich bitte um Lieferung per Nachnahme zuzüglich der Nachnahmegebühr (nur innerhalb der BRD).

Datum Unterschrift (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters)

Antwort

Bitte in der jeweils gültigen Postkartengebühr freimachen

Tronic-Verlag GmbH & Co. KG
Abo-Service
Postfach 1870

D-37258 Eschwege

Antwort

Bitte in der jeweils gültigen Postkartengebühr freimachen

Tronic-Verlag GmbH & Co. KG
Versand-Service
Postfach 1870

D-37258 Eschwege



»KONTAKTKARTE«

Name/Vorname/Firma

Straße/Postfach

PLZ/Ort

Telefon (Vorwahl/Nummer)



»KLEINANZEIGEN«

Name/Vorname/Firma

Straße/Postfach

PLZ/Ort

Antwort

Bitte in der jeweils gültigen Postkartengebühr freimachen

Anschrift der Firma, bei der Sie bestellen bzw. von der Sie Informationen erhalten wollen.

Firma

Straße/Postfach

PLZ/Ort

Diese Karte bitte in einem Umschlag als Brief schicken.

Tronic-Verlag GmbH & Co. KG
Abo-Service
Postfach 1870

D-37258 Eschwege

Berliner Spieleherbst !



Senftenberger Ring 3
im 1. OG
13439 Berlin
Tel. 416 20 04

**Im MÄRKISCHEN
ZENTRUM**

SEGA - NINTENDO
AMIGA
PC GAMES

Seit dem 1. August !!!

NEU



Scharnweber Str. 25
bei L + P
13405 Berlin
Tel. 412 10 60

**Am Kurt-Schumacher-
Platz**

SEGA - NINTENDO
AMIGA
PC GAMES

Wir haben ständig eine riesi-
ge Auswahl an Sonderposten
für Sie auf Lager ab DM 4,95.

Parkplätze auf dem Hof !



Bernauer Straße 71
16515 Oranienburg
Tel. 03301 / 80 25 00

ORANIENBURG

**Am ehemaligen
Gesellschaftshaus**

SEGA - NINTENDO
AMIGA
PC GAMES

Außer Computerspielen füh-
ren wir auch Hardware, Zube-
hör, Literatur und alles was
sonst noch zum Computer
gehört.

Umtauschaktion!

Wir bitten alle unsere Kunden die Ihre englische Versionen von **Pirates Gold** oder **Railroad Tycoon Deluxe** noch nicht gegen die deutsche Version getauscht haben, dies bis spätestens zum 25. September zu erledigen, da wir sonst DM 20.- Aufpreis berechnen müssen!



Schwedenstraße 18c
13357 Berlin Wedding
Tel. 492 20 56
Fax. 492 20 57

**AMIGA
PC GAMES**

**Über 7000
Spiele
lieferbar !**



Schönwalder Str. 65
13585 Berlin Spandau
Tel. 375 60 13

**AMIGA
PC GAMES**

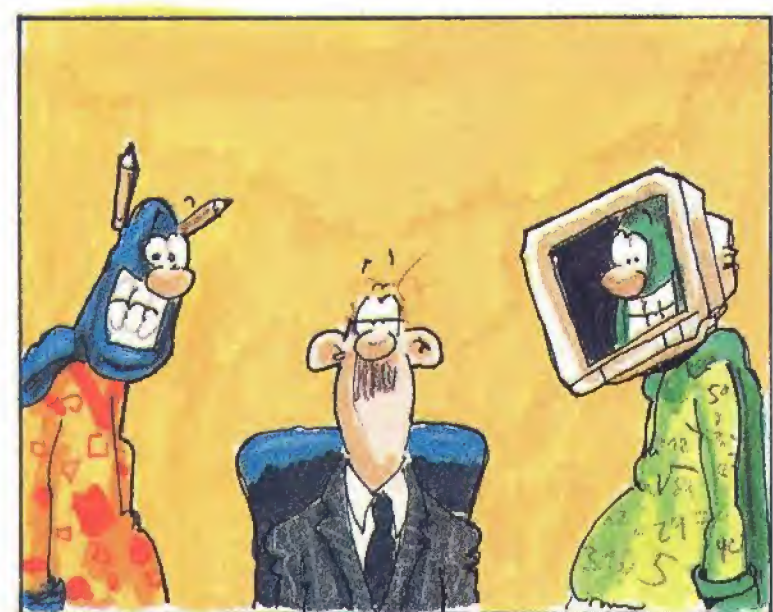
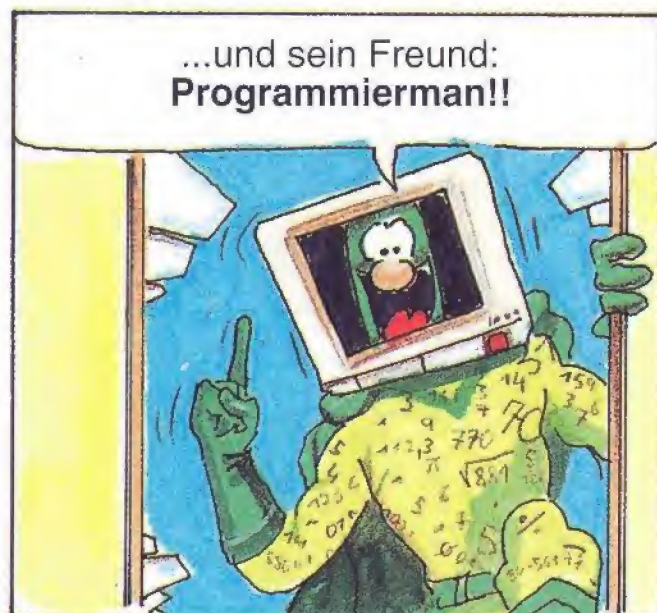
**Probieren Sie
vor dem
Kauf !**

Suche
gebrauchte
NEO GEO
Spiele !

030 /492 78 68

**Berlins Fachgeschäfte
für Computerspiele !**

THE JOB



Helfen Sie diesem Mann!!

Grafiker und Programmierer, die etwas auf dem Kasten haben und aus ihrem Hobby einen Beruf (freie Mitarbeit) machen wollen, sollten sich mit einigen Kostproben ihres Könnens bei uns melden.

Desweiteren bieten wir interessante Konditionen für professionelle Entwicklerteams und Konzeptionierer.

Disketten, Unterlagen oder sonstiges Material bitte an die unten aufgeführte Adresse schicken und wir antworten garantiert....und jetzt alle !!



Art Department
Werbeagentur GmbH

Viktoriastraße 39
44787 Bochum

Tel. 0234/15879
Fax 0234/682011